

最新报道：美版NDS火热上市，PG完全报道！
VOL.23
掌机迷
GAMER
等你来拿！！
PSP&NDS&小神游SP
大抽奖！！
精美游戏贴纸，精彩光盘影像！
独家附送！

抽奖活动继续展开 十二月奖品更丰富

相信PSP加入抽奖阵营已经是许多玩家意料之中的事情了吧？这次大奖将市面上最流行的三大掌机全部一网打尽，除新世代掌机PSP和NDS，还要行货小神游SP，奖品众多实在诱人，当然，机会也有很多啦！希望我们的抽奖可以令你在寒冬中感受到一丝火热。

参加本期（11月下）幸运抽奖，您将有机会得到



参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：12月（上）的抽奖活动截止时间为12月15日），回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

十一月（下）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

大奖狂放

十一月（上）大奖中奖名单

终于揭晓了，就连编辑部的小编们有的还没买NDS，看着一台台的机器从身边滑过，贴上邮单寄出，实在是又羡慕又嫉妒，读者们真是好运气！同时还有得到行货小神游SP的读者们，用我们的奖品来燃烧这个冬季吧！

NDS中奖者（共5名）

江苏南京	梁缘	四川成都	李笑天	北京海淀	吕建章
湖北武汉	张四通	上海浦东	刘洋		

小神游SP中奖者（共10名）

贵州六盘水	丁宏	上海南汇	龚杰	陕西西安	李月	辽宁大连	冯昊
北京大学	范居正	上海闸北	戚盛沁	广东韶关	刘斌		
浙江余姚	黄雷	江苏镇江	王鑫	浙江遂昌	庚茏		

月光宝盒中奖者（共5名）

陕西西安	贾渊	山东烟台	孟亮	甘肃兰州	雍文涛
云南昆明	袁小颖	河北石家庄	五皓		

多啦A梦家族挂饰中奖者（共10名）

福建厦门	郑志高	上海虹口	秦杰	广东东莞	钟惠兰	河北石家庄	黄承慧
湖北武汉	关宇	北京崇文	池奇伟	河北唐山	全松坡		
上海真北	王亦斐	广西南宁	林君德	安徽合肥	竺翔		

GAME＆WATCH收藏挂饰中奖者（共20名）

江苏南通	毛森	福建莆田	陈柳泉	上海宝山	张振瑜	天津南开	李岩隆
陕西西安	韩纪元	广西南宁	劳景桦	江苏常州	徐洁	北京大兴	陈晓希
河北保定	赵奕玮	上海长宁	周盛	辽宁大连	何丰华	湖北宜昌	陈书林
山西大同	王君	上海愚园	金鑫龙	广东韶关	赖冰	江苏邳州	刘佳佩
浙江温州	高煜	贵州贵阳	刘钱政	北京工大	吕隆	辽宁盘锦	王玉柱

GAMEBOY收藏挂饰中奖者（共20名）

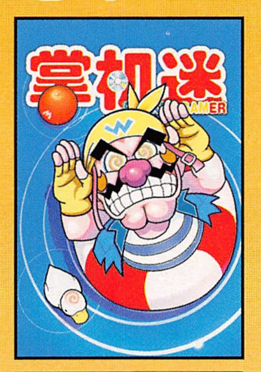
天津河西	王睿	吉林长春	巫疆	广东韶关	叶定筠	广西桂林	黄善琦
四川成都	陈力	广东江门	梁国辉	浙江杭州	胡鹏飞	四川成都	温健
湖北武汉	戚律	广东广州	吴百淳	河北唐山	付健	上海宝山	陈呓
湖北武汉	王梓茂	上海闵行	方鹏屿	江苏海门	邢帅	陕西西安	彭娟
上海卢湾	于力	上海浦东	王皓泓	辽宁沈阳	李继利	山西榆次	左萧啬

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

目录 POCKET GAMER VOL.23

CONTENTS

掌机迷



封面绘图 朱卫强



光盘图案 合金弹头A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作

■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部

■ 邮编：100011

■ 发行部电话：
(010）64472177

■ 编辑部电话：
(010）64472729

■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE 4757.com

任天堂世界 newwise.com

口袋妖怪网 pmgba.com

掌机地带 chinagba.com

掌机之王 GBGBA.com





热潮袭来

——NDS于美国首发见闻

继2004年5月13日的E3大展以来，由SONY公司所推出的“21世纪的新世代随身听”——PSP和游戏业老字号“任天堂”的双屏掌机——NDS之间的较量就成了整个游戏业界所瞩目的焦点。由于双方不约而同均决定于今年底发售各自的新掌机，因此这场新世纪掌机大战随着历来年末的采购热潮而更加引人注目。其中率先投放市场的NDS更是令人出乎意料，一反常态地先在日本本土以外的美国市场发售。鉴于国内媒体一向精于把握日本游戏业界方面的最新动向，但对欧美地区的了解却相对贫乏，因此借于身处美国的地利，Kayin有幸在此占用一席《掌机迷》的宝地，为您报道最新的NDS美国首发热潮的实况。

文／任天堂世界 Kayin　编／娜卡

一、发售前的造势

普遍被国内玩家误会成保守持旧风格的任天堂，在美国却是另一副大胆作风。早在11月16号，任天堂就广邀好莱坞的众多明星大腕在一个上流俱乐部参加NDS的宣传派对，为NDS的首发造势。这场豪华的派对被美食、音乐和衣衫单薄的美女们所包围。包括曾主演《进化危机》的奥兰多·琼斯、电影《疯狂与美丽》中的塔恩·曼宁、流行摇滚组合“呛辣红椒”的主唱歌手安托尼·凯迪斯、世界顶级的性感名模拉切尔·亨特、著名电影制片人杰瑞·布鲁克海默和在电影《王国之心2》中为Riku配音的大卫·唐普森等名星、社会名流都在此汇集一堂，得到由任天堂赠送的NDS主机和游戏软件。“自从我们宣布NDS的推出以来，各界名流们就一直大吵着要求能够第一个获得它。”美国任天堂市场及销售部行政副总裁Reggie Fils-Aime在派对上指出，“NDS是一个巨大的轰动，因为它有着革命性的设计——双屏幕、触摸屏、内置聊天功能和无线通信。”在场的好莱坞名流们对NDS赞不绝口，特别是触摸屏和内置聊天功能。

↑“呛辣红椒”的主唱安托尼·凯迪斯正兴高采烈地体验NDS。

1775年在波士顿附近的莱克星顿和康科德，打响了反抗殖民地统治者的的第一枪，揭开了独立战争的序幕。Kayin当然不是要介绍美国历史，而是要告诉各位读者：在这场万众瞩目的2004年年末掌机大战真正第一炮，却是于11月20日深夜就在美国东海岸打响了。当时多达大约300名的任天堂狂热支持者们聚集在美国加利福尼亚州洛杉矶市著名的Universal City处，迫不及待地大排长龙在美国最大的电玩零售商之一的EB Games店门前，准备成为世界上最早获得新主机NDS的幸福玩家们。据排在第一位的绝对任天堂FANS称，他早在十多个小时前就开始在这里等候了。虽然任天堂方面做足了售前的各项准备——安排了DJ播放音乐供欣赏，并大量发放印有“Nintendo DS”标记的T-Shirt衫作为赠品，不过由于20日当晚的天气很不理想，不仅寒风逼人而且还有雨水的骚扰，造成当时场面的热烈气氛有限。直到时钟指向12点的时候，任天堂举办了一场盛大的烟花表演来欢庆NDS的首发。飞舞在夜空中的火光

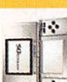


↑身着印有Nintendo DS字样服装的性感模特们。











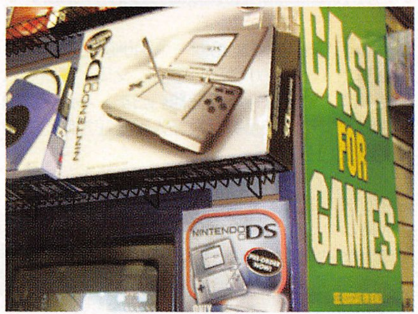
照亮了Universal City的大街小巷。同时EB Games店门大开，由一群身着黑色紧身服装的美女模特们热情迎接即将成为第一批NDS拥有者的众玩家们。购买的场面异常火爆，几乎和超市降价打折时的抢购无异。据一EB Games店员私下透露，他预计该店目前所拥有的所有NDS主机将在当天晚上全部售空。首发软件方面，除了原本预计出现的《蜘蛛人2DS》、《愿为你而死》、《马里奥64DS》和《沥青都市GT DS》外，值得注意的是原本应该是在22日才到货的NDS游戏《马登 美式足球联盟2005》也抢先在当晚与广大玩家见面。



二、费城故事多

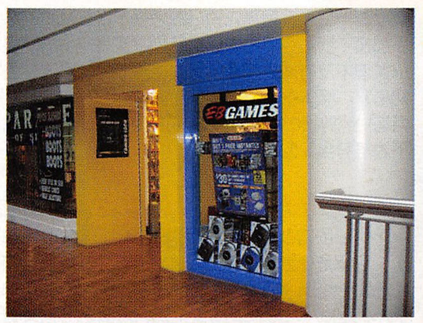
同样的发售热潮也发生在了Kayin所居住的美国东部的城市——费城。这个作为美国历史名城，甚至一度为前首都的古老城市，同样被远从亚洲而来的小小访客——NDS所惊动。早在任天堂宣布NDS的确切发售日之后，费城本地最有影响力的报纸《Philadelphia Inquirer》就曾在它的商业版块上引入关于NDS的介绍文章。而繁忙的电玩零售商们也很尽职地四处张帖NDS的宣传广告为其造势。因此虽然首发日11月21日是星期天，按照常规大部分商店将推迟一或两个小时开店，不过这丝毫不影响广大费城玩家们对NDS的热情抢购。





↑美国电玩店内随处可见的NDS宣传广告。

费城Market大街有两家比较大的电玩零售商店，分别为EB Games和GMAESTOP，二者同为美



↑费城Market大街的电玩零售店EB Games。

国电玩零售商之中的佼佼者，通常都拥有丰富的供货量。然而在这次的NDS首发中，GAMESTOP由于货源紧张，严格限定了必须提前付定金预约才能购买NDS的制度，并且很早就结束了预约活动，不再接受任何订单。反观EB Games因为和任天堂公司有特殊的合作关系，不仅一直坚持接受订单直到11月17号为止，还不限制顾客预订购买的NDS数量。这对身处异地想为国内亲友代购NDS的玩家们来说无疑是最好的结果，Kayin自己就为朋友订购了5台。

身为殷殷期待NDS已久的众玩家中的一员，21号首发日当天早上，Kayin提早两个半小时抵达EB Games店门前排队等候，果然顺利幸福地入手了四台NDS。由于该处备货还算准备充分，除了首发软件中的《马里奥64DS》被抢购得只剩最后一个外，其余软件货源都很充足。不过相熟的店员曾告诉我，尽管EB Games准备了相当数量的首发NDS主机，但据目前的购买势头来看估计会在早上很短的一段时间内全部卖完。果然当Kayin购买完毕准备离开时，只见身后早已不声不响地排起了准备购买NDS的长队。看来NDS的首发魅力果然令人无法抗拒。就连身处大街另一端的GMAESTOP内也是同样的排长队抢购的景象。Kayin不过因为在其店门开后半小时才赶到，就不得不面对惊人的长队等候。据悉这家GAMESTOP的NDS货源严重不足，所备的全部48台NDS在开店后的一个小时内就全部



↑GAMESTOP内的长队，别以为这就算多，后面还有一大串呢！


你与掌机之间的喜怒哀乐，你有什么想对天下掌机迷说的话，尽管写来！我等天生看信狂在这里等着您，永远！
来信请寄：北京安外邮局75号信箱（邮编：100011） 雪人收！



被抢购一空！没有事先预订的话根本连装NDS的盒子都摸不到。当时店内已有几个刚买完NDS的幸福玩家迫不及待地拆开盒子体验NDS上的《银河战士初猎》。原本Kayin准备拍下他们脸上的兴奋表情，可惜拍照时被GAMESTOP的店员阻止了，残念。以下为笔者当天的采访报道：

—— 美国玩家眼里的NDS ——

NDS的首发吸引了相当多的美国玩家参与购买。究竟是什么让他们选择NDS的呢？在21号美国NDS首发当日，Kayin分别在费城Market大街上的EB Games和GAMESTOP两家电玩店内随机分别采访了三名刚购入NDS的美国玩家。他们分别是Richard、16岁高中生；Daniel、28岁工程师助理；和Joseph、一位不愿透露年龄和职业的父亲。

——Kayin：“请问NDS是如何吸引你购买的？或者说你选择购买NDS的原因是什么？”

Richard：“那还用问，当然因为它是新主机啊。而且我的朋友也买了一部，我们可以联机一起玩。”

Daniel：“我看过宣传广告，我对NDS的触摸屏幕和无线传输功能很感兴趣，很想知道怎么在游戏中体现这些功能。”

Joseph：“我的儿子想要一部。而且这东西的价格还不算太贵。”

——Kayin：“那么你选择购入的第一款游戏是什么？”

Richard：“和我朋友买的一样，《马里奥64DS》，这个好像支持很多人联机。”

Daniel：“我选择了《愿为你而死》和《马里奥64DS》”

Joseph：“我的儿子喜欢赛车，不过目前好像还没有赛车的游戏，所以我还没买。”

——Kayin：“你希望在未来看见什么样的游戏出现在NDS上？”

Richard：“《口袋妖怪》和棒球类的。美式足球类的我也很喜欢。”

Daniel：“我刚买到，所以不好给你个明确答复。也许更复杂一点？我总觉得GBA上的某些游戏太过简单。”

Joseph：“应该是赛车类游戏，也许吧。”

——Kayin：“你是否已经拥有了GBA或GBA SP?”

Richard：“是的，GBA。”

Daniel：“对，一台SP。”

Joseph：“SP是不是像个方盒的那种？如果是的话我的儿子有一个。”

——Kayin：“你对明年初发售的PSP有什么看法？会不会选择购买？”

Richard：“我已经有PS2了，何况我听说PSP比NDS贵很多。”

Daniel：“那得看游戏来决定了。如果有我喜欢的游戏我也许会购买。”

Joseph：“PSP？我不太确定，看价格吧。”

——Kayin：“你认为NDS主机的售价是否合理?”

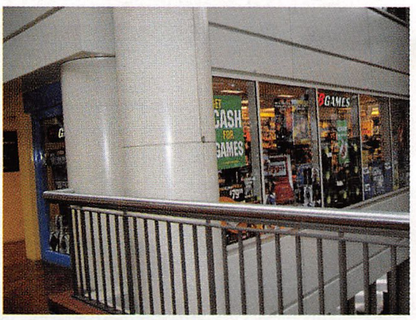
Richard：“比想象中的贵了一点。居然和PS2主机的价格一样。”

Danie：“还算可以，和同类型的电子产品比起来。”

Joseph：“我想这个问题我刚才给过答案了吧？”

—— 美国BOSS眼中的NDS ——

究竟在电玩零售商的眼中，是如何看待新掌机NDS的首发呢？ 就这个问题，Kayin有幸在NDS首发的次日采访了费城Market大街EB Games的经理David先生，请他来告诉我们一些NDS的首发情况。



↑EB Games侧面，从橱窗上可以看到许多电玩产品。

——Kayin：“David先生，您好。我可不可以采访您几个关于NDS首发的问题？”

David：“当然可以。不过，我不能透露具体发售的数据资料，你也应该知道这些是商业机密。”

——Kayin：“OK，这没问题，我所询问的只是一些大范围层面的事情。首先，可以告诉我什么样的人选择了购买NDS吗？比如他们的性别、职业、年龄这些比较明显的区别？”

David：“嗯，我不能给你一个明确的答案，因为什么样的人都有。小孩子、学生、父母、高薪收入阶层都有。你无法一下子把他们归类。不过可以确定的就是父母们占多数，很多人都是在为他们的孩子购买节日礼物。”

——Kayin：“谢谢。那再请问，目前为止最受欢迎的NDS游戏软件是什么？”

David：“当然是《马里奥64DS》了。每5个进来购买NDS的顾客就有2个想买它。昨天我店里的全部马里奥(指马里奥64DS)都卖完了，今天早上不得不又进货。”

——Kayin：“那至今为止NDS主机的发售情况进行得如何？如果您认为这个问题太过敏感可以不答，我能理解。”

游戏重在创意，任天堂才是真正的王道，索尼够时尚，功能却华而不实。
哈江，23，男，11023，辽宁省沈阳市铁西区锦江二街120－311号，兴趣：看动漫、玩游戏

David：“我可以回答这个问题，就是已经全部都售完了(笑)”

——Kayin:“相同的情况也发生在GAMESTOP。那么,您认为任天堂会有足够的货源供应如此激烈的采购吗？有消息说任天堂在北美拥有200万台NDS的订单。”

David：“不，我完全否定这一点。年末的采购热潮已经非常接近了，任天堂的供货量和顾客的需求有着相当大的差距。”

——Kayin：“那么您认为NDS的热销对GBA和GBASP的销售有影响吗？”

David：“嗯，这个问题不好回答。首先GBA(包括SP)和NDS的购买年龄层有细微差别，更多成人愿意购买NDS。此外GBA和NDS在售价上有不小的差距，两者间差价在100美元左右。这不是那些小孩子能付得起的。因此我估计在未来一段时间GBA和SP方面的销售量会保持不变，然后慢慢的逐渐递减。但是软件的寿命可能会更长些，因为NDS兼容GBA的软件。”

——Kayin：“下一个问题，您对SONY的PSP推出有什么看法？它对NDS的销售是否会有影响？”

David：“我认为两者间的关系不大。PSP针对的用户群和NDS的不大一样。更多追求时尚的年轻人会选择PSP。”

——Kayin：“那么您认为PSP和NDS的购买年龄层也存在着差距了？”

David：“我想是这样。”

——Kayin:“让我们把注意力转回到NDS上吧。在您看来,NDS好在哪里?它的最大优势又是什么？”

David：“我认为NDS一盘游戏卡带就能做到多人共玩的设定非常好。只要购买一个游戏就能和朋友联机，虽然需要一点时间来读取。不过我真的认为这个很棒。”

——Kayin：“最后一个问题，您对NDS未来的发售前景有什么看法？NDS的出现会对游戏市场造成较大的影响吗？”

David：“这个问题同样不好回答。如果任天堂不尽快提高NDS的出货量的话，近期内NDS的发售情况不会有太大的改变。我想会和SP刚发售时的情况类似吧。”

——Kayin:“谢谢您提供的宝贵资料,David先生。”

三、第一时间体验NDS

由于Kayin买了首发的第一批NDS中的6台，在这里先为大家介绍一下首发NDS的体验情况。相信大家已经从之前的《掌机迷》上得知了美版NDS首发的配置情况，这里只简单提一下。首发的内容包括游戏主机(废话)、触笔两枝(其中一枝插在主机背面)、《银河战士 初猎》试玩版及其说明书、NDS主机说明书+广告共四份、电源充电器一个(和GBA SP的一模一样)。

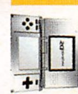


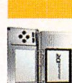
↑用某人所有的存款买的NDS以及软件，当然气球是BOSS免费派送的。



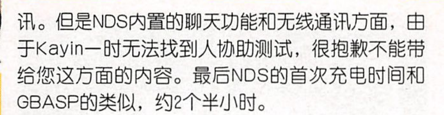
↑首发美版NDS配置，其中由于笔者失误少照了一个电源充电器。

NDS的外表抚摸上去手感相当不错，重量比预料中要轻得多。只比普通的GBA SP略重一丁点儿。体积方面正好是两个GBA SP并排的大小。正面除了Nintendo的商标外并没有其他任何字，相当简洁。背面一如GBA和SP那般印有各种资料，包括出厂编号和产地。细心的人可以发现NDS和其他后期生产的GBA主机一样是在中国制造的。按键方面，NDS的L键和R键比SP长得多，因此按起来也格外舒服。比较大的改进是添加了X键和Y键。键位的增加可以缓和GB系列主机键位严重不足的情况。NDS的十字键比GBA和SP都要灵活，就算不用触摸屏只靠十字键来运行游戏也一点都不碍事。此外通常都在机子侧面的开关这一次翻了身出现在触摸屏幕的左边。触摸屏的左下端多出了麦克风。据说部分游戏支持玩家录一点五秒的声音然后播放，Kayin暂时还没有机会体验这个功能。NDS双屏的升级也带来了音箱的增加。左右两个音箱的效果令游戏运行中的音效更加清晰可闻，希望以后能有带语音的游戏使得这一设备有其用武之地。正如之前媒体所报道的，NDS不支持GBA的联机线插口。整台NDS上的外接口除了游戏卡带外只有电源和耳机两种，这是因为NDS内置了聊天功能和无线通









讯。但是NDS内置的聊天功能和无线通讯方面，由于Kayin一时无法找到人协助测试，很抱歉不能带给您这方面的内容。最后NDS的首次充电时间和GBASP的类似，约2个半小时。

—— NDS上的GBA游戏软件 ——

继承任天堂经营3年多的GBA游戏市场正是NDS的一大绝对优势，在机能强过GBA多多的NDS面前，GBA游戏软件得以重新大放异彩。不过不支持GB和GBC的卡带不能不说是一个遗憾，Kayin的三十多盘GBC游戏卡带恐怕得就此退出历史舞台了。

在NDS上运行的GBA游戏给人一种眼前一亮的感觉。下图是NDS和GBA SP在同一光源下同时运行任天堂的名作《火焰纹章 烈火之剑》时的画面对比。真正背光的NDS屏幕比起安置前灯的SP相比，无论亮度和色彩都更加优秀。相信这对已经拥有GBA的玩家们来说是一个相当振奋的消息吧。



↑ NDS强大的画面显示功能令GBA的游戏画面有了新的表现。

另外很多人误会NDS不支持与GBA SP的联机，因为NDS上没有GBA联机线的接口。其实大家只是在骑驴找驴而已。别忘了NDS上同时有GBA游戏软件和NDS游戏软件两个接口！何必再繁琐地找来一条联机线？同时插入GBA游戏和对应的NDS游戏即可。这样做运行NDS后，机器就会察觉到GBA卡带的存在并作出相应的处理。在这里透露一个小秘密，NDS上第一款支持和GBA卡带互动的游戏为SEGA的《愿为你而死》。至于具体什么游戏，联动后又会有什么作用，请您关注近期《掌机迷》上的相关报道。









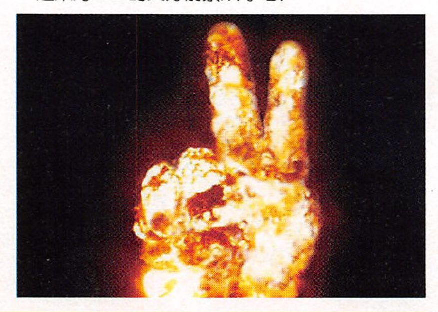
四、不祥的阴影

然而在NDS看似辉煌无比的首发热潮中，也存在着一丝阴影。一小部分已经购买了NDS的美国玩家们纷纷反映，他们所购买的NDS主机上出现恐怖的“像素亡点”——这些像素就好像死去了一样。其实这种“像素亡点”是所有LCD屏幕普遍存在的一种缺陷。具体的表现特征就是画面运行过程中突然出现某一“格”一直保持同一种颜色不变的现象，就仿佛视觉上出现的盲点一样。这种现象在使用机械大批量制做LCD的过程中是无可避免的。由于这种瑕疵在生产过程中无法被立即检测出来，因此直到消费者确实地买到产品并使用之后，才会发现自己是否那么倒霉买到了“中奖”的产品。在各种使用LCD技术的电子产品上，包括电视和电脑屏幕在内，都会有少部分产品出现这种情况。就算是即将要发售的SONY新掌机PSP估计也难逃此厄运。这消息对广大摩拳擦掌、期待着准备购买NDS和PSP的玩家们来说可能会是一个警钟。建议大家购买主机时最好能马上开机实际运行一下(NDS发售时主机内部是有电力的)，确认屏幕上的像素运作正常再买下。

任天堂就“像素亡点”现象也迅速作出了官方回应：“在一小部分数量的NDS屏幕上，可能会出现一两格停止在某个颜色上，比如红色或白色的现象。这种结果是因为某个特定的像素(即屏幕上的那些“格”)运作不正常所引起的。即使是目前使用最高水准的LCD制造技术的产品，也难免会出现这种情况(比如电视、电脑或手提电话等)。非常重要的一点是，这种情况不会恶化。已经被发现出现毛病的这些像素不会影响到其它像素的正常运作，你在屏幕的其它地方也不会再发现这种情况。我们建议你继续再使用你的主机几个星期，看看这种情况是否影响你正常体会游戏的乐趣。如果你确实认为这一小点影响到你的话，NDS主机附带有一年的保修期，我们很乐意在这段保修期间内为你免费检查你的主机，甚至修理好它。”

如果你不幸购买了出现这种“像素亡点”现象的NDS主机，可以前往任天堂官方网站的客户服务部寻求协助。网址为http：//www.nintendo.com/consumer/

综合前面的内容来看，11月21日NDS在美国的首发还是非常成功的。以后供不应求的销量将用事实证明NDS的受欢迎程度。广大玩家消费者和电玩零售商们也对其期待有嘉。NDS——这个掌机界的新星正在燃放属于它自己的独特光芒。如今越来越多的相关新闻和报道正在接踵而来，究竟这个可爱的双屏小家伙能带给我们怎样的乐趣呢？相信只有等你自己真正入手它后，才能体会到的。就让我们一起来为NDS的美好前景欢呼吧！





希望索尼的PSP在于NDS的竞争中能够获胜，将任天堂斩落于马下，引领掌机市场。
孙超，19，男，浙江省嘉善县魏塘县花园路188号，兴趣：玩GBA、SP、看中超

情报工房

QINGBAOGONGFANG

掌机情报站

11月8日－11月23日　文字整理/窗外不归的云　责编/暗凌

NDS北美首发大受欢迎　销售现场热闹非凡

任天堂新掌机NDS终于在11月21日率先于北美地区推出，售价149美元，同时有10款游戏伴随登场。由于从今年八月份开始任天堂就已经投入4000万美元大打行销战，甚至还巡回全美37州在50个城市展开NDS的环美之旅，所以NDS未演先轰动，甚至还在北美地区供不应求预约缺货，任天堂也紧急追加200万台NDS订单，由此可见NDS的确颇热门！

每到有热门游戏或是新主机推出时一定会造成玩家彻夜排队的盛况，当然这次NDS推出也不例外，全美有2000家销售点于11月21日凌晨00:00同步开卖，北美现在已经气候渐寒，大批玩家依然不畏接近零度的低温连夜排队，看来NDS的确颇受北美玩家青睐。希望12月2日NDS在日本地区推出时，也会有这样的好成绩。



不仅是已经发售的美版NDS受到玩家的期待，随首发附赠的游戏《银河战士》也成为了北美NDS游戏中备受期待的作品。这款游戏的内容相当丰富，包括了多个单人决战模式以及之前就公布的四人无线对战模式。游戏的类型目前被称为“第一人称视点冒险游戏”，表明本游戏的完整版本中将有更丰富多样的单人游戏模式，相比NGC版的《银河战士》内容不会缩水。



美国任天堂召开NDS好莱坞明星聚会

在NDS发售前，美国任天堂召开了一场好莱坞明星聚会为NDS庆祝。这次聚会上提供了NDS的试玩机，从晚上9点开始一直开到午夜，流行乐队The Killers在会上为数百名出席者演奏。此次参加聚会的明星们对于NDS这款新掌机都留下了深刻的印象。

“它们看起来棒极了！它们很小可以带着去旅行，可以让我在出游的时候打发很多无聊的时间，尤其是在长途大巴旅行的时候。”流行歌手Pink这样评论DS。Donald Faison补充说：“哟，这是我有生以来看到的最有趣的东西。”

“自从我们公布NDS以来，名人们就一直要求能够第一个亲手接触该主机。”美国任天堂市场及销售部行政副总裁Reggie Fils-Aime说，“NDS是一个巨大的轰动，因为它有着革命性的设计——双屏幕、触摸屏、内置聊天功能、无线通信。”

这次聚会上提供的NDS游戏包括《银河战士Prime 猎人》、《超级马里奥64DS》、《Madden NFL 2005》、《泰格·伍兹PGA巡回高尔夫赛》、《模拟市民》、《蜘蛛侠2》、《Asphalt Urban GT》。此外出席明星们对于NDS内置的支持16人无线聊天的Pic to Chat功能也有很高的评价。

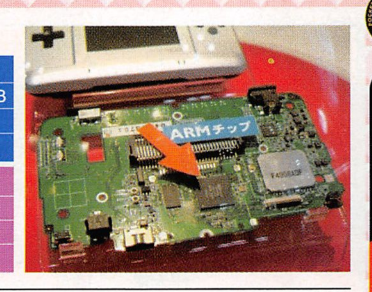
NDS内部基板公布

11月17－19日于日本横滨Pacifico展场举办的“2004嵌入式系统技术展”（Embeded Technology 2004）公开展示了任天堂新一代掌机的内部基板。NDS采用的是广泛应用于各类嵌入式系统的由英国ARM公司所推出的ARM7和ARM9系列微处理器核心。其中ARM9微处理器核心负责主要的运算和图形处理，而ARM7则负责音效、触控与按扭操作、无线网络传输等处理，并兼做GBA相容用途。由于ARM产品是嵌入式系统的大宗，故使用此产品的NDS内部基板在本次展会上公开展出，由照片可以看到NDS的基板十分简洁，由ARM微处理核心组成主要的处理芯片，另外有一颗没有确定功

编辑部的各位都是非常人类，有的搞笑BT，有的美丽可爱但从不露面，但我最最最……喜欢掌机迷！
沈圣，17，男，226200，江苏省启东市团结新村31号楼401室，兴趣：玩SP、足球、网络游戏、奇迹与传奇、交友

能的晶片，以及一颗SRAM记忆体组成。

CPU	主要处理器	ARM946E-S（67MHz）
		快取记忆体：指令快取8KB，资料快取4KB
		TCM：指令快取 8KB，资料快取4KB
	附属处理器	ARM7TDMI（32MHz）
记忆体	主要记忆体	4MB
	ARM7/ARM9共用处理器	32KB（16*2）
	ARM7专用内部工作记忆体	64KB
	视频记忆体	655KB





黄金限定版SP发售　全球仅七台的诱惑

任天堂的主机GBASP花样繁多层出不穷，但主机做到了披金戴银的份上还是头一回。目前SP推出了为了纪念《塞尔达传说 不可思议的帽子》超豪华版主机，主机外壳上镀有24K 999纯度的黄金，披上这件华贵礼服的SP看起来金光闪闪，而该豪华版全球限量制造七台。这么珍贵的主机可不是有钱就能买到的，任天堂把它作为赠送给购买《塞尔达传说 不可思议的帽子》玩家的礼品，填写回函才有机会获得。



限定版小神游SP“中国龙”设计完成

“中国龙”限定版小神游SP日前终于设计完成，据了解，“中国龙”的设计完全由神游公司完成，专为中国推出限定版SP足见任天堂与神游对国内市场的高度重视，主体图案为特别设计的象征中华民族精神的龙纹，颜色为紫禁红加玛瑙黑的双色设计。由于中国传统龙纹的图案细节复杂丰富，因此在制作工艺上会比其他国外限定版主机更为讲究。据介绍，“中国龙”版的包装盒也与其他限定版有所不同，采用了别致的双层内盒设计，上层有一个主机位与一个卡槽位，下层则为电源等其他物品的放置空间，同时，巨大的外盒看上去也显得气派十足。

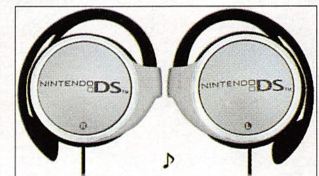


最后值得一提的是，限定版特制皮套仅随“中国龙”版SP附赠，上面印有中国龙图纹与iQue标准LOGO，加上主机的限量供应，使此款限定版SP尤具收藏价值。



HORI推出官方授权NDS周边

以前介绍过日本知名电玩周边制造商HORI推出的GBASP专用耳机，而近期HORI更宣布将随12月2日上市的NDS一同推出3 款经任天堂官方授权的NDS周边。预定推出的周边分别为NDS屏幕保护贴（液晶Filter DS）、NDS造型耳机（Headphone DS）与NDS多层收纳携行袋（Multi Pouch DS）等3样产品。



NDS屏幕保护贴分别针对上下屏幕而有不同的设计，下屏幕使用具有硬质保护层以特制硅胶粘贴设计的保护贴，上屏幕则多增加一层防反射层，来保护屏幕避免刮伤以及减低反光问题，包装中还附有擦拭屏幕专用的软布，定价680日元（不含税）。

因为NDS的耳机接头是采用一般标准的3.5mm迷你耳机接头，故HORI的NDS造型耳机也是一款标准规格的耳挂式耳机，印有Nintendo DS字样，并与NDS主机采用相同的银黑配色，与主机搭配起来具有整体感，定价980日元（不含税）。



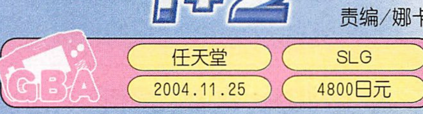


NDS多层收纳携行袋则是提供收纳与携带主机的用途，除了容纳主机的空间之外，并设计有多层次的夹层，可收纳NDS或GBA游戏卡匣以及备用的触笔，该携行袋可肩挂、吊挂或腰挂，并有黑、蓝与银灰三种配色可选择，定价1280日元（不含税）。

超过200张地图和出场指挥官的秘密

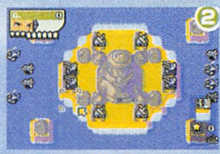


责编/娜卡



『1』代和『2』代的地图合计起来数量将超过200之多

作为游戏的舞台，『1』代和『2』代合并的结果就是地图数量超过了200张。根据故事提供的关卡去玩，或试着去挑战自己喜欢的地图都可以。



↑地图的不一样其难度也是不一样的，上边的这张图是张惊险的地图。

根据战斗后的评价去购买地图

完成地图版面后，根据对你的战略做出评价，这样你就能获得与评价相称的点数。根据这个奖励点数，你就能得到新的地图。购入地图后，可以试着去攻略你手头所拥有的喜爱的地图或进行通信对战。在地图里1对1地作战，或3个4个人一起作战都可以。





↑试着去用吧，新的指挥官也一样可以去购买。

『GBW ADVANCE2』商店



↑『2』代版本也能购买地图。最终和『1』代结合，地图的数量将会超过200。

被评价的有:速度、力量、技能

↓→回合数、击破数和被击破的次数这些都会成为参考要点。









↑指挥官的能力是获得高评价的关键。

初学者们玩的模拟现代战争

交互地操作丰富多彩的现代组织战争，模拟现代战略的游戏。将『1』代和『2』代两个游戏版本收入到同一版本里。为了让初学者们能够更容易的理解，游戏的主要特征是将操作者使用的机体名字和性能简单的表现出来。整个游戏过程充满了真实感。



↑事先已预备了能让初学者们看明白的规则和作战方法等操作演示，所以没有看说明书就进入游戏也可以玩。

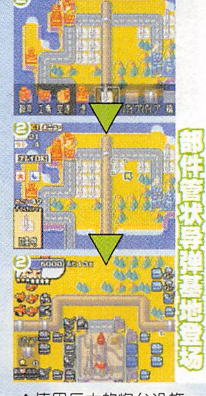
通过地图设计制作原创地图

不满足于200多款地图的玩家可以自己设计制作新地图。地形的制作、开始的机体都可以设定。1对3的地图、1对4的地图也可以制作。

2代比1代使用的部件要多。例如可以使用管状的巨大炮台追加地形，由此制作多彩的地图。

『GBW ADVANCE1』设计　『GBW ADVANCE2』设计

地图制作分三步进行保存



部件管状导弹基地登场

↑在海上绘制基本的地形，然后在上面放上物品，使此操作完成。

↑使用巨大的炮台设施，这样就能够做出有高战略的地图。

去交换已做好的地图吧！

做好的地图可以通过通信工具来交换。如果互相交换自己做出的有趣的地图，你将能够更长时间的去享受游戏的乐趣。



↑在地图交易处交换。

公开出场指挥官们的人物简介以及他们所属的军队

应玩家们的要求，在此介绍游戏中指挥每一组织的指挥官。指挥官们属于不同的军营，或是敌人，或是战友，这里是在『2』代游戏中出场的。

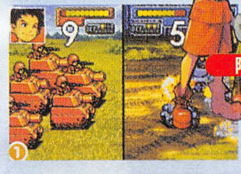


↑支持指挥官必杀技。有时可以起到一发逆转的作用。

红星军

作战中，玩家们所属的阵营。在这个阵营里拥有没有缺点又容易操纵的隆；攻击力强且直接的马格斯；步兵营的多米诺等指挥官。

凯瑟琳　多米诺　马格斯　隆



←每个指挥官都有自己的优点和缺点。根据地域不同而分开使用。附属的凯瑟琳在这个充满真实感的阵营里起指导作用。

蓝月军

此队和红星军关系不好，经常互相争夺势力。在此，经常发生战争。可以说从游戏开始就是死对头。

原先是红星军的军人 赫布

↑因为某种缘故进入了蓝月军。是个很认真的人，但做事有点缺心眼。

射击的天才 比利

←因为某种理由要除去红星军，属于蓝月军。善于射击，大炮使用高手。

来自2代版本的 依丸

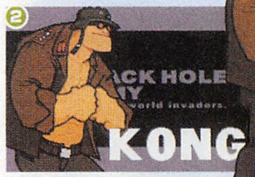
→是个新人，有钱家的大少爷。年幼做事就相当认真，对赫布总是很尊敬。



↑攻击红星军的蓝月军。虽说有时有点糊涂，但赫布作为高级指挥官来说是一流的。最后，他们是否能取胜呢？

黑洞军

这是一个穿着奇怪的军队。他们像谜一样的势力，很有可能在不同的地方，在玩家们面前突然出现，挡住你的去路。



↑虽擅长于靠力气作战，可是脑袋瓜却不好使，这是不是他的弱点呢？

一身蛮力的怪物指挥官 空哥

←是黑洞队中最有力气的家伙。由于不善于思考和说话，所以总是很容易被别人拉拢过去利用。

绿地军

基本上，并不怎么和红星军作对，但要是有什么情况发生，还是会开战的。此队拥有强能力的指挥官，在一定的局面下是相当强大的。

坚定的家伙 墨浦

↑他每一个步伐都显出相当逍遥自在，对事情把握的力度很坚决。交友广泛，各个势力的朋友都有。善于海上行事。

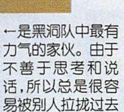
空中机体的专家 依格尔

↑受父亲的影响，擅长于空中作战，是个有亲和力的家伙。具有着令他人骄傲的实力，且有很大的度量。

现代战争的基本知识：正确使用士兵

这回解说现代战争的基本知识，这次的题目是士兵使用方法。士兵的武器很便宜，却限制于他的机动力。便宜的价格能够方便编成，而且也能够阻挡对方的攻击。虽说士兵在整个游戏中是力量最小的，但每一个地域上都聚集了很多士兵，很有可能限制了对方的移动。对于为数极少能登山的一些组织来说，移动上是一个很大的优势。

专门走动的是普通士兵



←主要是用来占领和搜索敌人。作战的时候，为了获得地利和士兵作战。

攻击力媲美于轻坦克的火箭炮兵



→由于自身的武器很沉，移动力不行。一般隐藏在森林等地方狙击轻坦克。

索敌和占领

↑不攻击就先行占领，作战时就只能反击了！

敌机体组成盾牌了

↑有时要作为盾牌保护高价值的机体。

↓作战时注意各种地形的运用，如山中、森林等处。



系统及人物的魅力公开

Riviera
～約束の地リヴィエラ～

责编/娜卡

GBA

Sting	RPG
2004.11.25	6090日元

用一个按钮就能探索的幻想RPG

RPG是以里维埃拉作为舞台，精灵和天使们生活的幻想世界。探索是一键化的，其主要特征是能够省去在宽广的地域里转来转去所浪费的时间。将世界划分为很多个舞台，弄清一个舞台后再给予评价，这样就能找到不同的窍门。

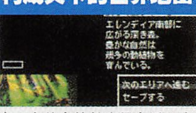


↑按住所指示的方向就能行动。要移动长距离时，一直按着按键不要放手。

在移动、探索、战斗里采用崭新的系统

里维埃拉是用一个按钮操作的，首先划分世界然后采用涵盖RPG常识的系统。最明显的特征是详细的介绍了地图部分和战争部分。

构成关卡的世界地图


↑一个关卡的长度很合适，完成的时候就能够进行记录。

「MOVE」和「QUEST」相互转换 地图部分

在地图上，一边用A键和B键交换使用，一边进行移动和搜索。在寻找模式里调查重要的场地，是以高级别评价获得TP值所必须的。敌人只有在特定的地方出现，灵巧地战斗是推进游戏的秘诀。

▶ MOVE模式移动 ▶　▶ QUEST模式寻找 ▶



↑这是一个从现在的地域向其他地域移动时所使用的模式。向哪里移动一目了然。

↑在画面内搜寻时使用的模式。当变成红色时，接着查找就需要TP。

选择 GO!! >> 按键


↓移动地点和画面左上图的地图相对应，朝着选择的方向前进，返回也很轻松。



调查 宝箱 按键


↓拿宝箱的东西，偶尔也会中陷阱。解除陷阱的方法，每回都是不一样的。

陷阱



人物和武器结合起来作战 战斗部分

因为人物和武器组合起来攻击技能是不断变化的，战斗中用哪个武器是比较重要的。战斗前，由于敌人的属性和队列是能够检查的，所以就能选择你想使用的技巧。就算出场的是杂鱼，全部的战斗都是大战级别的！

开始选择4件道具

↑把参加战斗的人物都合并起来，选择道具。

例 使用魔导书

作为组合的例子，先介绍不同的人物使用同一武器的情况。

释放出藏在魔导书里的能量 攻击魔法（史埃拉使用时）


←只有使用魔法，才能使魔导书的魔力完全发挥出来。

转换为回复魔法的能力 回复魔法（珐儿使用时）


←使用有魔力的武器，能够使用转换魔法。

因为太难了，无法读懂 扔掉魔导书（路利使用时）


←因为不太明白所以就放弃了，但是，要被打到的话也是很强大的。

组合后的超技能发动



↑当用惯固定的武器后，就能掌握超技能了。比通常攻击威力更大。

在高级别评价胜利中获得道具



↑在战斗中得到好的评价，又能得到罕见的道具，也能积攒很多TP。

充满魅力的人物支持着冒险

在冒险的途中碰到各种不同的人物，这些人有成为朋友的，有成为敌人的，在这个过程中把故事逐渐推向高潮，在此介绍有魅力的出场人物，主人公和他的朋友们。



无翼的告死天使

艾克塞鲁 配音：钉宫理惠

本作中的主人公。拿翅膀换取力量的告死天使。没有经验，但拥有被称作“神剑埃克塞利奥”（作为交换的代价所给与的武器）的最强武器。



文静的圣剑士

珐儿 配音：柳濑夏美

在精灵的森林里和路利一起生活，是个温柔的少女。使用华丽的西洋骑士剑，用回复魔法作为朋友的后盾。



黑翼的少女

塞雷妮 配音：野中蓝

有着像蝙蝠一样的翅膀，弧光族的精灵。使用大镰刀扫荡敌人。有着跟男孩一样潇洒的性格。



高傲的告死天使

列达 配音：森田诚一

和艾克塞鲁一起担任神罚发动的人物。平时很冷静，一般不多说话。以自己在神界数一数二的战斗力而自豪。



幼小的弓使

路利 配音：今野宏美

善于使用飞行道具的活泼女孩。好奇心极强，因此内心极为开朗。

红焰的魔女

史埃拉 配音：后藤邑子

熟练掌握强力魔法的魔女。去遗迹寻找走散的好友，是稳重文静型的大姐姐。

在神界和里维埃拉之间一个天使的故事

在神界和魔界之间曾经有过一场很激烈的神魔大战。在这非常壮烈的战争中，双方不分胜负，最后众神使出他们最后的力量将魔神们给封了起来，终于成功地净化了魔界。众神把这块经过净化后的土地给了被魔界控制的精灵们，取名为里维埃拉。

战争结束后的一千年，里维埃拉的平静被打破了。本被封的魔族复活了。为了不再重复魔神大战，神界决定在里维埃拉采取最后的武器——神罚，把魔族赶走。作为执行者的列达和艾克塞鲁两位告死天使朝里维埃拉出发了。

故事的主人公艾克塞鲁，是神界派往里维埃拉歼灭魔族的告死天使。然而，不能毁掉多数精灵们居住的里维埃拉，艾克塞鲁心里很苦恼。结果艾克塞鲁带去的是拯救还是毁灭呢？



↑在里维埃拉出现的神秘人物挡住了去路。


↑故事进入了一个漂亮的画面。

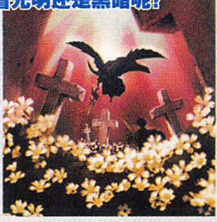
从天而降的天使是代表着光明还是黑暗呢？



↑带着发动神罚的使命，走向里维埃拉的故事拉开了序幕。



↑是否阻止神罚使者呢？艾克塞鲁到底会采取什么手段？



通过发生各种不同的事件收集式神的RPG



责编/娜卡

GBA

BANDAI	RPG
2004.12.09	5040日元

《阴阳大战记》是描写有着特殊力量的神斗士操作着神操机把式神召唤出来战斗的故事。

先出了动画和漫画，接着发售了玩具和卡片，有着巨大的世界观。以GBA平台登场的本作RPG里聚集着72个式神。式神们成为伙伴不仅仅是通过对话的，还经常要发生“在战斗中取胜”，或是“想寻找一个想要的东西”这些不同的事件。每一个式神成为朋友的条件都是不同的。训练自己中意的式神，可以通过通信和朋友作战。但是这部作品的动画和漫画在国内都不是很有名气，这是否会影响到这游戏的认知度呢？BANDAI想靠这游戏来推动它的动画和漫画的销量是不太可能的，但希望这部原创剧情的游戏为玩家带来乐趣。



漫画和动画结合的原创故事

故事基本是动画版的，主人公是太刀花利克。被卷入天和地两大神斗士流派战斗的利克，和白虎克根塔一起，作为天流的神斗士去参战。故事原作中，挡在利克前面的是复活后的地流——漫画版中出场的强敌马赫罗巴！原作是将动画和漫画结合起来，最后选择了在两者中受欢迎的人物共同出场，而且除此之外收集式神也是游戏的乐趣之一。



↑动画中天流的神斗士太刀花利克在游戏里还是主人公。



↑利克的同伴，白虎克根塔在动画、漫画里都有出现。

输入印后，式神的必杀绝招发动！

在式神上输入印进行攻击指示。快速且准确地把印输入，式神的攻击力也达到最高。有着动作要素的战斗形式。一个式神要准备很多个不同种类的印。



↑神斗士和打开的神操机预示着开始战斗了。



↑→按顺序输入决定后的上下左右4个方向，必杀技发动。



掌管信誉的 白虎克根塔

掌管信誉的白虎族的式神。用阴阳剑——西海道虎铁参加战斗。有时候也会没耐性，行事草率，但一旦签订契约，是决不会背叛的值得信赖的式神。

掌管信誉的 白虎兰格殊

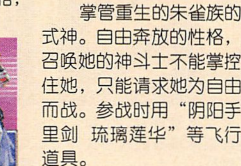
和克根塔一样，是值得信赖的白虎族的式神。名字虽有白虎，但事实上它体色是黑的。挥舞着阴阳剑——曼珠沙华，有着好战的凶暴性格，所以别人有些畏惧它。





掌管重生的 朱雀哥麦琪

掌管重生的朱雀族的式神。自由奔放的性格，召唤她的神斗士不能掌控住她，只能请求她为自由而战。参战时用“阴阳手里剑 琉璃莲华”等飞行道具。



掌管活力的 椿之格罗扎

掌管活力的式神。有着强劲的身躯，战斗中使用巨大的斧头。“月轮刀”和“日轮刀”这两把斧头是他使用的必杀绝招，扔出的速度相当快。不参战时喜欢舔蜂蜜。



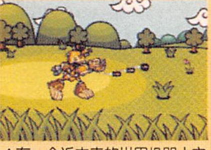




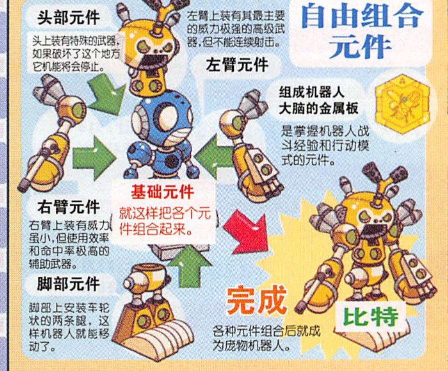
责编/娜卡



制作由不同元件自由组成的机器，是RPG系列的第一代，刷新设计就能返回。它是由头部、左臂、右臂、脚等元件组合起来的，最后加上金属板就完成了最基本的系统，和以前的每一系列一样。每个部分的元件平均有60种，金属板有28种。

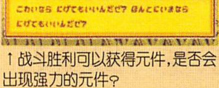


↑在一个近未来的世界机器人之间的战斗是很受欢迎的游戏。



系统改进后大幅增强的战斗动画

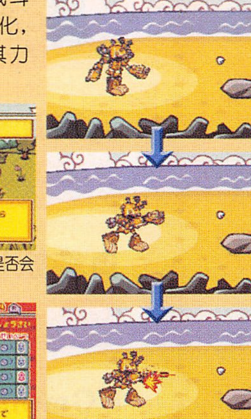
能够参加战斗的机器人，敌我共有三台。在此期间，互相决定一台为首领来战斗。在战斗系统中沿袭着基本的规则，首先使敌方首领失去其功能便胜利了，战斗中的动画会大幅强化，机器人在战斗后其力量也会增大。

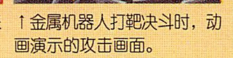




↑战斗胜利可以获得元件，是否会出现强力的元件？

↑和朋友通信交换元件，以此来获得更多的元件。





↑金属机器人打靶决斗时，动画演示的攻击画面。

故事 意外得到机器人的主人公伽马和机器人军团展开大战

在近未来，流行着庞物机器人之间的战斗。主人公伽马意外地得到金属机器人，被卷入到与企图征服世界的机器人军团的大战中。





刀子嘴但是充满正义感

主人公 伽马

调皮捣蛋说话又损，但正义感超强，有着温柔的一面。

老实的疯丫头

爱丽丝

很可爱但有时相当野蛮，还有点嫉妒心。



↑爱丽丝正耐心地向伽马解说着他一窍不通的金属机器人。

有钱但令人不爽的对手

流基

帅气又有钱，但有着令人相当不爽的个性。



开场影片公开

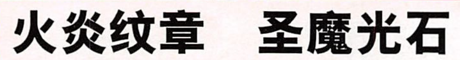


发卖TOP 10 POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2004年10月27日～2004年11月11日

责编/雪人

1 初



火炎纹章　圣魔光石

NINTENDO | SLG | 2004年10月7日 | 4800日元

19万3675本　累计：19万3675本

带着众多FANS的期待，《圣魔光石》终于发售。游戏在保持惯有风格和系统的基础上进行了一些调整，给玩家们带来了一丝新鲜感，登顶也属意料之中。

排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2	初	玩转瓦里奥制造	NINTENDO	ETC	2004年10月14日	4800日元	14万1882本	14万1882本
3	↓2	口袋妖怪　绿宝石	NINTENDO	RPG	2004年9月16日	4800日元	9万2323本	110万8456本
4	↓2	FCmini　超级马里奥兄弟2	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	3万3201本	27万5698本
5	↑1	口袋妖怪·火红叶绿	NINTENDO	RPG	2004年1月29日	5040日元	1万2802本	231万7137本
6	↓2	传说中的斯塔菲3	NINTENDO	ACT	2004年8月5日	4800日元	1万1864本	16万9889本
7	↓2	星之卡比　镜之大迷宫	NINTENDO	ACT	2004年4月15日	4800日元	9759本	52万6350本
8	圈外	超级马里奥弹珠台	NINTENDO	ACT	2004年8月26日	4800日元	9159本	7万9897本
9	↓2	FCmini　林克的冒险	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	8210本	11万4915本
10	→10	最终幻想1＋2A	SQUARE·ENIX	RPG	2004年7月29日	6090日元	6763本	27万2105本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

期待DS，但更加期待神游DS的早日出现，希望中国的游戏事业能够早日走上正轨与世界同步。
宋钰，22，男，132022，吉林省吉林市龙潭区吉川路吉林信息工程学校0308，兴趣：游戏、美术、日语、HIP-HOP

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间:2004年11月25日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年11月25日	Riviera-约束之地利比埃拉-	STING	RPG
2004年11月25日	可爱小狗	MTO	ETC
2004年11月25日	高级战争1+2	任天堂	SLG
2004年11月25日	机动战士高达SEED DESTINY	BANDAI	ACT
2004年11月	摇摆大金刚	任天堂	ACT
2004年秋	飞龙之拳1·2·PLUS	CULTUREBRAIN	ACT
2004年12月2日	西纳蒙 梦之大冒险	IMAGINEER	RPG
2004年12月2日	口袋力量棒球7(暂定)	KONAMI	SPG
2004年12月2日	超人特攻队	D3PUBLISHER	ACT
2004年12月9日	洛克人EXE5 布鲁斯之队	CAPCOM	RPG
2004年12月9日	库洛洛军曹 对决！库洛洛卡丁车	SUNRISE	RAC
2004年12月9日	小龙SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年12月9日	古惑狼 ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	RAC
2004年12月9日	阴阳大战记 零式	BANDAI	RPG
2004年12月9日	耀西的万有引力	任天堂	ACT
2004年12月16日	GET RIDE！出击！BATTLE PARTY	KONAMI	ACT
2004年12月16日	DUEL MASTERS3	ATLUS	TAB
2004年12月22日	金色的卡修！！友情的电击2	BANPRESTO	RPG
2004年12月	真型 MEDAROT カブトVERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	真型 MEDAROT カワガタVERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	大盗伍佑卫门杰作选！雪姬与马基奈斯	KONAMI	ACT
2004年12月	幻星神JUSTIRISERS 装着!地球的战士们(暂定)	KONAMI	SLG
2004年12月	KISS×KISS星铃学园	BANDAI	SLG
2004年12月	PRETTY CURE 梦之园大迷宫	BANDAI	SLG
2004年冬	模拟人生 THE URBZ	EA	RPG
2004年冬	忘却的旋律 麦洛斯的战士	BANDAI	ACT
发售日未定	自制机器人GBA(暂定)	任天堂	SLG
发售日未定	MOTHER3(暂定)	任天堂	RPG
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS(暂定)	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ACT
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	FTG
发售日未定	马里奥网球	任天堂	SPG
发售日未定	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ETC
发售日未定	口袋战士ⅡX	CAPCOM	PUZ

新作全试过，老作全通过，新朋友多交，老朋友多来，新掌机全要，老主机全藏。
谌飞，24，男，213014，常州市茶山乡王家村82号，兴趣：掌机游戏

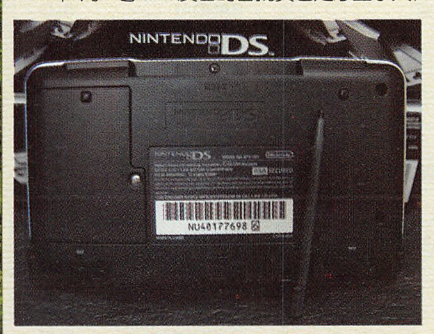


1 行情点评

11月21号，盼星星盼月亮终于是等到了。其实国内最早在20号就有人入手机器了，当然这有可能是托人从国外带的。相信玩家们最关心的就是首批机器的价格了，现在出现的最低喊价是主机加马里奥64DS一共2200元，而之前的价格一般都在2400元到2500元之间。就首发价格2400元来说比官方定价高出了将近1000元人民币，实在是有些出乎意料啊。在主机发售前夕来自各方面的风声都表示，本次NDS第一时间到国内单机应该是在1400元左右，最高不会超过1700。一开始还以为这次水货商要从良了呢，到头来还是黑得发亮。看到这里大家又开始关心国内NDS什么时候降价了吧，想当年，2001年3月21号GBA发售的首批货也是炒上了天，阿俊熬了一周其价格从千余元降到了一千，最后还是忍不住入手了（泪）。按照当年的行情走势再结合现在的情况来推测，等到12月2号日版机器发售后，国内NDS单机价就应该稳定在1500左右了。日版发售就确保了货源充足，至少短时间内不可能出现缺货涨价的情况。二来日版主机按照汇率来算比美版机器还要便宜一些。但这只限于短时期内哦，因为紧接着就是新年圣诞节了，届时很难说任天堂还能不能保证充足的货源。其实NDS还未发售就早被预订光了，据日本经济新闻报道，NDS自11月3日接受预订以来，日本玩家几乎达到了疯狂的地步，据悉现在已经超过了200万台的预订量，比当时SP的150万台还高出50万台。而在NDS首发地美国，预订量也超过100万台。美日两地的预订量总共加一起来是300万台，而任天堂只给了美国首发30万台的出货量，年底之前在日本国内也就100万台，那么岂不是年底前只有一半的预约者能拿到机器。所以啊，任天堂也急了，立马宣布追加产量，设在中国的三个工厂日夜赶工。按照以前的风格，任天堂发售的新主机一开始只会把出货量控制的很低，



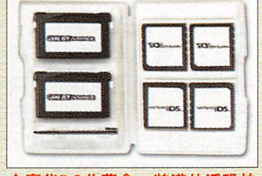
↑大型卡带收藏盒，合上就是DS的形状。



↑首批美版DS就是中国制造。

子曰：玩SP看《PG》，不亦乐乎？上边角栏认识朋友，不亦乐乎？不上边角栏也不生气，不亦君子乎？
田世泽，13，男，730000，甘肃省兰州市中四中初一6班，兴趣：看PG、玩SP、篮球

造成的脱销情况给人感觉就是主机热销，从而刺激整个市场的需求量。为什么说这次是真急了呢，别忘12月12日还有个PSP在那儿候着呢。阿俊在上期也说过，这次任天堂胜负的关键就在于能否利用先发的优势，在PSP发售之前就抢占市场，从而造成带动型消费风潮，所以任天堂这时候还不着急那才叫怪了呢。不过，国内降到1500元左右以后就基本上不可能再次降价了。因为紧接着就是中国的春节，谁都知道春节期间游戏机从来都是只涨不跌的，所以购买NDS的最佳时机应该是在春节前这段时间，否则就要推迟到3月份以后了。到时候主机会降到正常汇率的价格，甚至比汇率价还低，而且届时D卡甚至是烧录卡也该登场了。这一等就是4个月啊，各位任饭是否能忍得了是个问题。而且虽说到时候主机价格和D卡都形成了一个比较稳定的消费形态。但各位别忘了，**4个月以后保不准翻新机都要面市了，所以阿俊建议大家在春节前入手。**既能早早了却一桩心愿，又能买到放心的机器。这里再顺便提一下香港某知名销售网络第一时间给NDS的报价是1800余元。当然，咱们也不用嫉妒香港同胞，谁让人家地理位置好呢，咱们国内的水货基本上都要从香港过来的。东西到国内玩家手上已经了好几手了，价格能不高嘛。



↑豪华DS收藏盒，装满的话恐怕要破产吧。



↑据说银河战士的画面效果不如预期理想?

接着介绍一下NDS主机及其游戏的情况吧。这次的美版主机包装里包含了以下物品：DS主机、银河战士DS试玩版卡带、充电器、挂绳、说明书等印刷品。大家在购机的时候请务必仔细清点一下，特别是银河战士DS试玩版不能少，不排除个别商家把卡带拆出来单独卖，甚至是把触摸笔等物也扣下来卖钱的情况。所以大家在预订的时候也要问清楚是不是全套东西的报价，别听着便宜的就上勾，随便扣你一件东西另算钱还是没便宜。值得一提的是首批美版主机是中国制造的，以后大家就不要再为产地或版本斤斤计较了吧，其实都是一家铺的饼啦。听说银河战士的实际游戏画面只能说是中规中矩吧，毕竟NDS除了机能外首先液晶屏的发色数和PSP就不是一个档次的。当然，重视画面的玩家也就不会去购买NDS了。不过据说用NDS玩GBA卡的画面效果很强哦，而且主机的插卡槽是压弹式设计。另外这次托了双喇叭的福，NDS的音效令人非常满意，**接耳机也不再需要转接口了。**截止到目前，市面上暂时只有马里奥64DS和愿为你而死两款游戏，也许过些时间其他几款游戏也将悉数面市。另外，这次DS卡带的包装设计方面较GBA时代有了进步。GBA卡带是由纯纸盒包装的，如果遇到外力积压就很容易变形甚至损坏，而DS卡带则是采用和DVD类似的塑料盒包装，这样就不容易损坏。打开包装盒，左边放置说明书，右边的卡槽里放卡，而且其中还空出了一块能放入GBA卡带的位置哦，很体贴吧。其实这种硬盒设计当年SNK的NGP就采用了，总感觉任天堂要慢人一拍。配件方面，未来的3个月内还将上市两款DS专用卡带收藏盒。一款是可容纳两块DS卡带的火机型收藏盒，售价450日元。另一款则可容纳四块DS卡带和两块GBA卡带及DS触摸笔一枝，而且合上后就是NDS的造型哦，如此海量的收藏盒也只售680日元。别小看这两款卡带收藏盒哦，其做工和用料都是非常讲究的，采用的可是防静电设计，各位到时候是否会考虑为自己心爱的游戏卡带购买一款呢。说到这儿大家又要问了，NDS能兼容GBA游戏D卡和烧录卡吗？答案是肯定的（松了一口气）。其实这点大家心里应该是有底的，任天堂是不可能为了中国市场的盗版而研发加密技术的，而且在卡带机的历史上也没有哪台机器是需要改机才能玩D卡的。



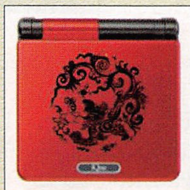
↑ZIPPO型DS卡盒。

接着说说大家比较关心的几个硬件上的问题。这次NDS首发的颜色是和SP类似的银色，那么以后使用时间长了会不会像SP那样掉漆呢？这

个问题现在还无法明确下结论，但也几乎是可以肯定的。因为只要是拿在手上用的电器产品，历史上就没见过不掉漆的，烤漆技术应该是手机产品先采用，你看看市面上的手机从几百的到几千的有哪款不掉漆吧。所以说**NDS也自然逃不过掉漆这一关**，到时候要注意爱护主机哦。话说回来，应该过段时间国产皮套也就面市了吧，这东西到时候可是消费热点哦（笑）。说到保养机器，就不得不提到液晶屏的清洁了。据官方所说只要使用一块柔软的湿布来擦拭爱机即可，而且特别提到不要直接在液晶屏上使用任何溶剂，否则将有可能造成不良后果。阿俊以为，如果机器脏了或是粘上了油，只用清水是不足以解决问题的，届时使用溶剂是不可避免的，但如何选择种类就很重要了。如果是香蕉水、酒精等强腐蚀性的东西就免了吧，绝对把各位爱机的屏幕烧成大花脸，但必要的时候用性质温和的洗洁精或是洗手液（最好掺水）来清洁的话一般是没什么问题的。这里我比较倾向于洗手液，因为洗手液又要比洗洁精的性质还要温和一些。这方面像阿俊这样的眼镜一族来说还是比较有经验的，每天弄点洗手液一冲，什么灰呀油呀全没了，镜片光亮如新。况且NDS屏幕上的那点油腻也不至于用到洗洁精的超强去油功能，除非你的NDS经常被老妈带进厨房。最后一个关键点就是电池了，NDS和SP的电池极为相似，两者可以通用。那么在国内将面临即便是首批主机也可能不保险的尴尬境地。

2 走势预测

面对NDS高价入市，绝大多数计划在第一时间入手的玩家基本上都推迟了购买计划。其实国内大部分零售商是赚不到什么暴利的，价位还不都由供货商说了算，水涨船高，做零售的也只有跟着一起黑了。而有些人则抱着嫌贵等PSP出来买PSP的想法。其实你只要稍微思考一下，NDS这么便宜的机器都炒到了2000多，您难道还指着PSP啊？到时候如果还照着NDS这么着炒法，恐怕国内第一时间连普通版都要炒上2500吧，豪华版就更不用说了，3000目指。价格始终都是NDS的优势，虽然看似这个优势已经缩小了。提到价格比，我又要唠叨几句了。如果把触摸笔从NDS的标准配置里拿出来单独卖，主机的定价绝对还可以下调一些，再把税给去了，夸张点报10000日元都行了。但这么做有啥子意思啊（任天堂的想法）？我说啊，有时候老任就坏在太厚道了（笑）。你说GB就GB呗，当年还要非得逼着人家横井君做什么100次自由落体不坏的研究。你看看市面的砖头机不还在流通么，那里边儿绝对还有一些是早期的机器，玩家不要了卖给商家，商家换个壳儿再卖给玩家，几十年（？）如一日，愣就是不坏，烦不烦啊（笑）。GBA也就是因为质量太皮实了JS们才敢大胆的收购2手机去翻新，咱们国内玩家受骗上当这笔帐多少都得算在老任头上（汗）。从质量上来说用卡带的机器就牛，不存在读盘等待时间，而且性能不会像光盘机那样随着光头老化逐年下降。不是我偏心，咱们不得不考虑一下，如果以后PSP光头老化绝对会影响到正常使用，各种问题也将随之而来，死机、红屏（借用PS2的说法）、甚至是读盘开始受震动影响，这些都是极有可能发生的情况。到时候抱着一台病机，你说这光头换是不换。**如果要耍PSP，请备齐两台主机的钱**，而不是眼前的这一台，至少都要准备好换一个光头。自己计算一下吧，PSP还便宜吗？你还兴奋吗？咱们不比人家美日玩家，家里搁几台PS2都无所谓，不好用就再买一台，出了新版本（现在PSP是1000型）又买一台。再扯到游戏上，为啥任天堂家用机卖不出去但掌机跑火？就是因为老任的游戏风格太纯，玩得时候可以让人瞬间融入到快乐中，但也一般都缺乏厚重的世界观，很难给人多重的回味空间，更别提什么剧情系列化的电影式作品了。身为任饭的阿俊也不得不承认这点，老任的游戏是有点低龄化。在长时间游玩的家用机上，大部分玩家更希望在玩游戏的同时也获得多元素的享受。掌机的性质与之完全相反，便携才是主题，很少有人端着GBA一玩就是十几个小时的（国内除外），比如等公车时拿出来玩一会儿，如果剧情都演了半天，等开始玩的时候公车都来了。所以掌机需要是纯粹的直接的快捷的体验，这正是任天堂的拿手好戏，那种强调无需说明书就能轻松上手的游戏，这也正是任天堂称霸掌机市场的最大要素之一了。


↑史上最华丽的限定版SP即将上市。

说了半天的NDS，大家别忘了现在最实际的还是SP啊，特别是被NDS的超高要价吓醒之后。怎么说呢，还是那句话，国内游戏市

首先，要谢谢风林，没有你风林就没有现在的掌机迷，然后要谢谢掌机迷，没有你我如何会快乐？
叶盛，23，男，325000，浙江省温州市鹿城区下吕浦8区安富11幢708室，兴趣：收藏各类游戏主机

场一天不规范，咱们买什么新鲜机器都得挨高价。或许现在大家又在想了，**神游什么时候能把NDS引进国内就好了**，就和现在的小神游SP那样，花水货的价钱买行货机器，质量有保证，不怕被黑。无论如何，任天堂开发中国市场的信心还是很足的，据有关消息称11月初任天堂高层曾经造访了神游公司，其中包括现任社长岩田聪以及Pokemon社长石原恒等强力第三方高层。虽然这次是内部会谈，但可以肯定的是双方就今后硬件方面的合作进行了磋商。从现在的情况来分析，在未来适当的时候（应该不是NDS淘汰的时候）神游DS就将正式投放国内市场。对了，前段时间给大家介绍过的中国龙SP终于决定发售了，这台主机是阿俊见过的最漂亮的限定版机器了，既然是严格控制产量的主机，价格方面会定在哪个层面现在还不得而知，比较有可能的是850元左右吧。另外，国内掌机市场在21号之前的两周里比较平淡，说是死水一潭也可以吧，感觉较10月份生意少了一些。或许是因为新掌机发售在即，大家都把钱捏在手心里等着呢，不知道这次NDS的高价能否逼迫一部分人回到现实中来正常消费。水货和翻新机是越来越难卖了，但小神游SP的受瞩目度还是挺高的，不过很快商家们的角力场蔓延到了行货机这一块。虽然神游公司警告过不要把机器卖的太过便宜，以免打乱市场，但今天我还看到有人喊价615元，但愿只是处理一台而不是长期出售。毕竟东西到了小卖店这种鱼龙混杂的地方你就很难规范了，除非你不放货出来。相比之下,商场专柜就统一多了，一律898元。虽然是夸张了些，但那是针对高端消费层面的,一点都不稀奇，人家几千租金的豪华卖场专柜和你小游戏店卖一个价那才叫奇怪了呢。说到这儿，如果以后PSP在国内出行货的话，建议就放在SONY手机或数码家电一起卖，就当MP3卖，当便携DVD卖。到时候售货小姐介绍时根本不用提什么游戏的事儿，就说这机器既能听MP3又能看电影，还SONY牌的，别说你一千七，三千七都有人要。您还别笑，就这么回事儿。你没事上手机卖场去瞧瞧，MOTO前些日子不出了款号称史上最薄的折叠手机吗。好不好？好！多儿钱？您站稳了，七千，是人民币，不是越南盾。有人买不？多了去了。说实在的，有些人追的就是风头浪尖儿，如果手掌机能在这群子人里闹腾开了，那还得了。而索尼最高明的地方也就是善于引导潮流，带动时尚。索尼现在这么牛还不是因为当年PS打下了江山，而PS能成功靠的也就是非游戏群体的支持。中国市场说大就大说小也小，说句实在的，现在国内的行货主机有神游机、小神游、小神游SP、PS2。神游机是以N64为蓝本的，属于上一代机型了，而随着NDS的面市，GBASP也将退出历史舞台，现在唯一还"活着"的就是PS2了，但与任系行货机相比也是唯一"死了"的。可见啊，事在人为。



←这应该是SP最豪华的收藏盒了。

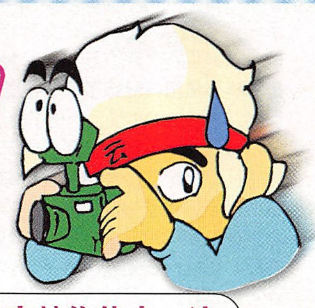
3 消费指南

阿俊语：本期的消费的热点无疑就是NDS，之前阿俊已经横七竖八唠叨一大堆了，不过决定第一时间入手的我拉着你也没用，不想买的我十星推荐你也不搭理不是儿。所以说啊，本期最后我也就甭费话推荐什么了，给大家恶搞一段《大腕》的经典对白，请用京腔大声朗读。

现在玩家都把眼光盯着新掌机呢，如果你投资两万，11月21号我保证你尽收一个亿。DS，由老牌掌机专业制造商任天堂精心打造的次时代手掌机。上面有3英寸液晶屏，下边儿的还带触摸功能。机器里给插一马里奥64DS，甭管有事儿没事儿拿出来耍耍，"妈妈咪呀"，一口地道的美国纽约腔，倍儿有面子。过不了多久你再瞅瞅，满大街的不是玩NDS就是使PSP，到时候你要再弄个GBASP什么的，都不好意思和别人打招呼。你说，第一时间就NDS加马里奥这套装备得多儿钱？我看怎么地也得二千人民币吧。什么，两千？那是成本价。告诉你吧，二千二起，你还别嫌贵，还不打折儿。你得研究玩家的消费心理，有钱的主儿掏了两千，就不在乎再多掏这二百。我们的宗旨就是：你想最快，就得最贵。

希望中国游戏公司的游戏制作水平超过日本公司。
阿哈尼，17，男，210000，南京市新模范马路9号5幢19室，兴趣：电脑、掌机游戏、枪类模型收集

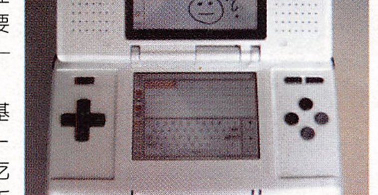




■文/窗外不归的云　编/娜卡

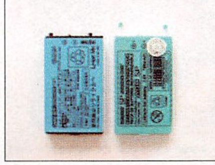
主机　NDS美版上市价格太贵　商家炒作能力一流

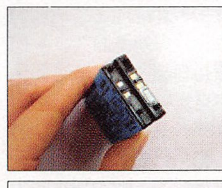
[高价醒目]：没想到真的就这样来到我们面前了，没错，就是NDS！现在是11月21日凌晨1点整，再过几个小时，崭新的NDS就会被摆上全美各大游戏店的柜台上（编语：哼哼，周日的美国游戏店是12：00点才开门的……还有十多小时才开门呢，这么早去当免费门卫啊）。而国内呢，则由BOSS们从香港渠道带入，以高价唬人……事实上就是如此。据说，美版NDS全套（含银河战士演示版）加上MARIO 64被炒到了2100元港币，实在是高……可是没办法，如果是忠实的任饭，再贵也得第一时间入手啊！何况有些朋友几个月前就开始翘首等待，到了现在，哪怕NDS是天价，也会……我看来要再等等了，豪言壮语说多了要伤身啊，如果真就这么不顾后果买回一个，那恐怕……雪人很得意地对我说编辑部要第一时间买NDS，馋得我直想飞过去……



据调查，国内许多游戏店都没有进NDS。没办法啊，第一批货实在是太贵了，进价高，卖价也是必然地高。而玩家的消费能力有限，花高价进的机器过不了最后又要亏本卖，这样的事情恐怕没几个人愿意做吧。在这里也奉劝各位玩家，有钱还是留着买卡吧，烧钱也要烧对地方吧。现在这个价格确实不值得为它多花钱——至少在我看来如此。

有消息称日版的NDS发售时价格将会比较稳定，基本上定在1500元左右。但是呢，和美版相比却少了一个银河战士演示版，有些吃亏。就主机来说美版和日版没有任何区别，因为NDS可以自行切换系统语言嘛。所以玩家最好再按捺一段时间，等到NDS价格稳定了再入手，虽然要迟上一阵，但是要少花许多冤枉钱，等待虽然痛苦，也值。





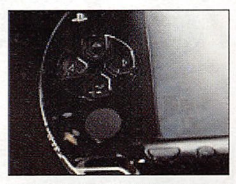


[电池醒目、充电器醒目]：昨天从力生网站看到一则消息，NDS的电池和GBA SP的如出一辙，形状大小设计，完全一样，不同的就是其上面的文字，这是福是祸？所谓正反两面在这件事情上又会得到体现，一方面，GBA SP现有的资源将得到充分利用，玩家手头的GBA SP电池将会发挥余热，不用重复投资，就像NDS和GBA SP的充电器兼容一样，可以看出任天堂是一个厚道的公司，在自己赚取利润的同时，考虑最多的还是玩家的利益，这可不像某些厂家，只知道赚钱的说……

另一方面，由于NDS电池和GBA SP电池通用，这势必会给某些JS制造机会，过不了多久一批原装NDS电池就会上市……狸猫换太子这一好戏又将上演，可怜了买到掉包货的兄弟们……在此提醒买机的读者，NDS购机可要当心，保不准你的机器就会被换了个组电……甚至是GBA SP的组电，到时候拿回家埋怨游戏时间太短，那就没有办法了。



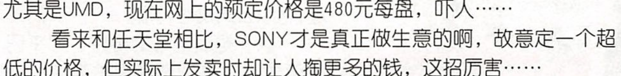
周边 PSP套装乃幌子 赚钱才是真道理





PSP还有一个月不到就发售了，到处都开展了预订，当初PSP公布价格时让众玩家为之振奋，然而从实际情况看来，什么普通装完全是为了牵制任天堂而公布的，幌子也……据说在上市时普通版会非常之少，到处都只有豪华版卖，这种情况下也只有多花钱买豪华版了，再加上玩家都有攀比心理，不买豪华版恐怕心里也会痒痒的吧，再何况豪华版附带电源、电池、32M记忆卡、专用包、挂绳、线控耳机。而普通版则只有电源和充电电池。20790日元与26040日元，恐怕玩家都会买豪华版吧……毕竟没有记忆卡没法玩游戏，线控和耳机都是摆酷的有力“道具”，但是与NDS相比，其价格始终还是太高了，尤其是UMD，现在网上的预定价格是480元每盘，吓人……

看来和任天堂相比，SONY才是真正做生意的啊，故意定一个超低的价格，但实际上发卖时却让人掏更多的钱，这招厉害……





周边 主机未到 周边先行





由于NDS的上市，掌机换代势在必行，众厂家目前已经把目光放到NDS身上，许多NDS周边相继推出，如NDS电视接收器便是其中之一，以前云云为大家介绍了GBA/SP的电视接收器，而现在的NDS电视接收器则是继承了它的特性，同时云云猜测由于NDS触摸屏的设计，说不定该产品能够使用触摸屏操作，当然由于目前没有实物，所以我也只能是想想而已。不过从图上看它与GBA电视接收器相比体积有了大幅度缩减，但是由于NDS体积本身就很大，所以它也不会小到哪里去，现在只希望这个产品可以在中国买到了。

记得GBA刚发售时屏幕保护膜是热门周边之一，后来由于锐屏等产品的出现屏幕保护膜才走向末路，但是现在NDS发售后各厂家也都发布了屏幕保护膜，而这一周边对于NDS的双屏来说确实也有必要，毕竟像触摸屏这种娇贵的地方要是被划伤了可不得了，云云的掌上电脑可是一买来就贴了膜哟。HORI作为电玩周边大厂也推出了NDS的保护膜，不过价格肯定不菲，但是在这种时候大家可别心疼小钱，保护主机才是最关键的哦。

周边 烧录卡将走向何方





↑将来的烧录卡会是什么样的?

同样是由于NDS的发布，GBA的烧录卡目前发展不大，已有的品牌却是做着售后升级服务，基本上没人再推出新产品了，而这个时候也没有必要推出新产品了，众多GBA烧录卡对于GBA来说已经完全够用了，眼下大家都在期盼NDS烧录卡同几个烧录卡厂家负责人分别聊了一下，他们都透露公司在着手NDS烧录卡的开发，而先前担心的生产线问题在现在看来基本上不成问题了，因为利润驱使厂家解决一切问题，如果技术上突破了，那么生产线就是小儿科了。

总而言之，NDS的烧录卡推出已成定局，现在的问题是：它什么时候出？卖多少钱？



文/窗外不归的云　责编/暗凌

《王国之心》汉化始动　翻译寻找中





让大家期待许久的大作《王国之心》终于发售了，该作不愧是史克威尔的作品，画面精美，系统完善，而剧情则是其卖点之一，可惜日文对咱有太大的约束，所以PGCG开始汉化它了，可惜还是老大难，翻译是关键，所以他们公开招募翻译，如果你觉得自己日语水平不错，同时还对掌机游戏感兴趣，可以去找找他们哦。

以下是汉化者的要求："平日里要求汉化这个游戏汉化那个游戏的人们，现在需要你们的时候到了，别退缩加油干，能人义士全都上。以下是开头的截图，真正导入时，字模会重做，纯文本约208K。翻译是最累的工作，最好不要三分钟的热情，还必须有自己的电脑有经常上网的条件（方便联系）。"

CGP发布《火影忍者2最强忍者大集结》汉化版

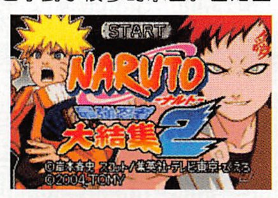
火影忍者不用说，好游戏一个，尤其是二代更让人感受到厂家的诚意，我可是玩了不少时间哦，还是看看汉化者是怎么说的吧……

破解：不知云
翻译：近藤勇
美工：小马飞燕
测试：凯凯
特别感谢：PP，归见月

不知云：今天是单身节，不知道我这个单身什么时候才会找到MM（哭一个先），不知道大家为什么选今天发布游戏，明显是……这个游戏图片好多，还有一些没有汉化，实在是对不起支持CGP的各位玩家，毕竟自己还要破解其他好游戏，算算这也是我今年来的第四部作品了。呵呵，手上还有N个破解的游戏正在汉化中，现在就是缺翻译，幸好有近藤。现在主页挂掉的，大家直接访问www.cgpteam.com/bbs。近期的好游戏不断，而且还有英文版，希望想翻译英文游戏的朋友到论坛的招聘贴跟帖(临时翻译也好)，提醒一下，翻译是最累的工作，来应征的最好不要三分钟的热情，还必须有自己的电脑有经常上网的条件（方便联系）。

近藤勇：这个游戏同鬼眼的ROM一样是在汉化其他游戏的同步做的，用了1天时间翻译完成。为了配合我与月光字幕组合作的火影108集的动画同步发表，才拖到了现在，希望大家多捧场我的字幕哦。这个游戏文字不多，而破解比较辛苦，大家多给小云一点掌声吧。

小马飞燕：如果不算逆转2的第四章，这是我加入CGP以来第一个完整的参与作品。遇到了很多问题，也学到了很多的东西。自始至终，一直都有云的指导。因为时间紧张，还有部分不影响理解的图片没有完全汉化，我们一定会去完善它的，做到使它完美——CGP追求完美！另外，请大家期待逆转2的完美汉化版吧，近期推出（做个广告，哈哈）！11.11光棍节愉快！





NDS如果有和文曲星一样的功能，那么肯定能在中国卖得红火。
陈超，20，男，066004，河北省秦皇岛市燕山大学里仁学院南校区电子35信箱，兴趣：读书、音乐、游戏

侦探学院Q 1－4章汉化版发布





来自CGP的消息，侦探学院Q 1－4章汉化版正式发布了，汉化者nailgo表示由于第4章比较长，一些地方的翻译难度也比较大，所以拖了这么久。翻译有不到之处还请谅解。玩第4章要注意，关系人中不但有人说假话，也有人说的话不是很准确。还有，有些对话要重复3－4次才会出现新的内容，请注意。个人认为第4章设计上有些细节没说清楚。最后冥王星的委托人居然也没看到给干掉。最后的cast和staff他也翻译了（为了对原版的尊敬）。此外，他还顺手汉化了几个开始菜单，用画图改的。隐藏的第5章寻宝，预计将在12月初推出。

《洛克人ZERO 3》汉化版发布

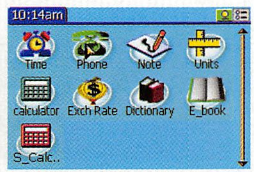
洛克人ZERO3，一个字：难！ZERO系列我都很苦手，看到有汉版下载自然舒服，可惜解决不了技术问题，呵呵，游戏玩得差，再是中文也没办法啦。不过有中文总比没有好，零组很不错，支持！

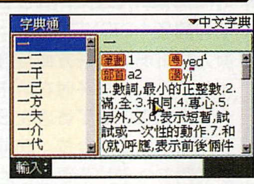
boy02：终于可以放出个版本了！这次的过程比较“艰辛”，比ZERO 1多花了好几倍的时间，主要是这次改变了字库，可以用16*16的字，所以出现了更多的问题……不过最终的效果还是很不错的，玩过我们做的ZERO 1的朋友应该能看出其中的差别。能放出这个ROM已经算是现在零组的极限了。关于零组的现状以前也说了很多，不想再提了。我只是想对一直关心零组的朋友们道个歉，拖了那么长时间……这次要非常感谢任天堂世界论坛的碎羽、ARM.Z、永远的游戏王和黑ZERO，帮助我们测试，这次的测试工作还是很艰苦的，而且也很繁琐的……没有他们，是不可能现在发布的……还有感谢任天堂世界对零组一直的支持！最后，祝零组的DDMM们好好学习，兄弟们考研的成功，找工作的顺利！如发现BUG，请到零组论坛发帖(http://zero.newwise.com)。

烧录卡PDA软件介绍

以前为大家介绍过一款名为G6 FLASH的烧录卡，其具有大容量的优势，同时在软硬件也有着自己的特性，比如这款内置的PDA软件则是相当实用的，本期将对其进行详细介绍。该PDA软件一共分为九个部分，比较实用的有：时钟、电话本、计算器、电子词典、电子书、科学计算器。

实际上，该软件采取了模拟鼠标操作的方式，用上下左右来移动指针，而“A”键则相当于鼠标的左键，几个内置的小软件能够很好的发挥GBA便携的优势。如时钟软件，从图上可以看出来相当漂亮，不但有月历，还有两种时间显示方式，同时还有秒表功能，但是城市时间功能目前却没有完成，相信正式版放出时一定能够完成的。电话本软件采取的是软键盘输入的方法，如果有时候出门要记电话号码，恰好又没有带手机或者电话本，那这个软件就能派上用场，不过它也只能简单地记录，毕竟用十字键来输入文字，比较麻烦的说。另外像汇率计算以及计算器都是属于小软件，不多说，值得一提的是电子词典，里面有中文字典、汉英字典、英汉字典这三种类型，但是和时钟一样，某些功能目前都没放出来，所以我们现在只能看到中文字典，而且也只有“一”字开头的词语，不过这些都不用担心，当正式版放出来后肯定它是一个完善的GBA词典软件。而电子书软件目前则内置了五部电子小说，实际操作得出该软件功能目前并不强，只能上下翻页。这个PDA软件据说在正式发布时将会只支持nand+nor类型的烧录卡，而其他的功能目前也正在开发之中。





GBA游戏月间搜查线

游戏统计时间：2004年11月8日—2004年11月23日

期待已久的大作《王国之心 记忆之链》如期发售，绝对是所有掌机玩家不容错过的游戏，其他动作也都表现优秀，《通灵王》、《龙珠大冒险》手感不错，《幽游白书》出人意料的改为了S·RPG，游戏性还是一如既往的高，期待即将发售的《约束之地》和年末的圣诞游戏热潮。 文/GEMINI 责编/暗凌

王国之心 记忆之链

厂商：SQUARE ENIX	类型：ARPG
价格：6279日元	容量：256M



高人气A·RPG《王国之心》的最新作出现在GBA平台上，本作故事发生在PS2版的一代和二代之间，舞台当然还是大家耳熟能详的各个DISNEY动画世界，并有原创的新人物出现。系统方面与前作最大的变化是卡片的引入，战斗时在动作的基础上融入了卡片的要素，除了普通攻击以外，还能使用特定卡片发动组合技以获得高攻击力，也可以使用召唤卡片获得同伴的支援。而在地图上行动的时候也需要使用卡片来开门，能进行卡片交换的莫古利商店需要使用特定地图卡片才会出现哦。一周目结束以后可以使用利库进行游戏，增加了游戏耐玩度。游戏总体感觉很不错，但是以SQUARE ENIX的实力应该还可以做到更好，256M的游戏容量大概有不少用在了CG和音乐上吧，这也算是游戏的一个卖点。





合金弹头A

厂商：SNKplaymore	类型：ACT
价格：4800日元	容量：64M



这个游戏前不久发售了美版，日版也在不久之后发售，两作除了语言版本不同之外，其他地方没有什么区别。在游戏中可以设置连发，这一点倒是个体贴的设定，玩家不必为了打BOSS而疯狂的按键了，不过相对也有不方便的时候，因为没有了单发，轻点一下按键通常都是打出两连发子弹。这次的游戏流程一共只有5关，感觉比较短，但是卡片系统和隐藏地区这些设定似乎是为了弥补这一问题而出现的，玩家可以选择已经完成的关卡继续打，做收集工作。另外这次取消了分数，敌人无限出现，使得不知不觉间弹药的消耗速度增加，厂商该不是想用这种方法来增加难度吧？这款游戏的总体感觉没有让人失望，希望以playmore之名复活的SNK以后能做出一些更好的游戏。





不知为什么，我将原来准备买烧录卡的钱买了一套《绿宝石》正版，虽然玩的少了，但我觉得很舒坦。
秦力，19，男，215400，江苏省太仓市实验中学高三8班，

通灵王 众灵之主

厂商：KONAMI	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：128M



根据同名漫画改编的游戏，这个游戏可谓是照猫画虎，KONAMI把恶魔城那一套稍做改变直接给通灵王套上了。游戏并不是像恶魔城那样的地图，而是在大地图上选关去打，然后会有不同的路线，另外游戏中也有类似晓月中魂的设定，只不过在通灵王中叫灵，也是分3类，有些灵在使用的时候还有特写。这个游戏给人感觉还是很不错的，特别是喜欢通灵王的玩家，一定要玩。





真女神转生 救世主降临

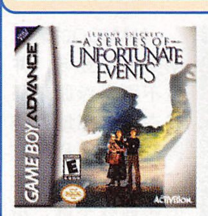
厂商：ROCKET	类型：RTS
价格：5040日元	容量：64M



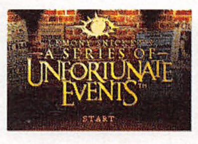
《真女神转生 恶魔之子》的最新作，跟前作相比最大的变化是游戏类型由一贯的RPG改变为即时战略类，在操作人物和仲魔行动时敌方也在行动，因此战略性比回合制SLG更强。本作人物和仲魔都是继承了前作，来自光之书、暗之书、冰之书、炎之书的众多角色都在本作中登场,在原来的仲魔召唤和说得系统基础上新增了仲魔合成系统，使耐玩度有所提升,系列FANS一定不要错过哟！

雷蒙·斯尼奇的不幸历险

厂商：Activision	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：128M



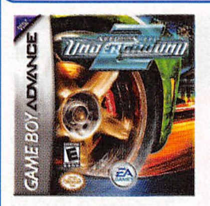
本作改编自派拉蒙和梦工厂合作投资拍摄的同名电影，而电影则来源于雷蒙·斯尼奇创作的热销系列童书《波特莱尔大遇险》，所以游戏剧情以雷蒙·斯尼奇担任旁白的形式展开。流程中能够随时切换三个人物以适应不同的需要完成任务,游戏中穿插了大量电影画面，算是卖点之一吧,可惜在手感上还有所欠缺。顺便说一下，该电影由金·凯瑞主演，有兴趣的玩家可以去看看。



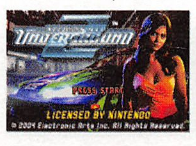


极品飞车

厂商：EA	类型：RAC
价格：29.99美元	容量：64M



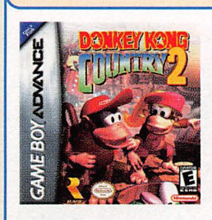
极品飞车是一款在PC上知名的赛车游戏，EA曾在GBA上出过一作极品飞车，但是那一作给人的感觉并不理想，EA现在又出了第2作。这一作的画面和前一作比起来基本没什么提高，可能是GBA的机能只能到此了吧。操作方面感觉也不好，玩起来完全没手感，换挡的时候在车的尾部会出现一个火花，令人不解。总的来说这一作做的也不是很理想，所以不推荐。





大金刚王国2

厂商：NINTENDO	类型：ACT
价格：34.99美元	容量：64M



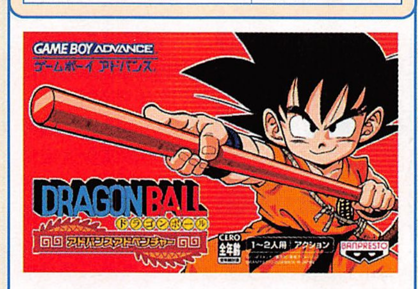
作为NINTENDO的招牌作品之一大金刚系列游戏给玩家留下的印象一直都是不错的。大金刚王国系列在GBA上已经出过两作了，这个是第二作的美版。这一作比起前作，画面有了提高，音乐还是保持着这个贯有的系列那种轻快的风格。本作中加入了新的动作，可以把同伴扔出去，既可以攻击敌人也可以收集物品，使游戏变得更有意思，想了解剧情但是又看不懂日文的玩家可以选择这个美版。





龙珠大冒险A

厂商：BANPRESTO	类型：ACT
价格：4800日元	容量：128M



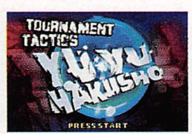
GBA平台的龙珠最新作，游戏的画面很不错，剧情忠实原作。游戏分为ACT和FTG两种方式进行，动作流畅爽快，还可以使用冲击波等必杀。游戏中可以收集到变幻胶囊，例如让如意棒变长这种能力就是从胶囊中得到的。游戏中有收集模式，有些东西要通关之后才能得到，另外打通后可以用小林进行游戏。游戏素质很不错，打起来不会觉得累，有兴趣的可以试试。

幽游白书 战术格斗

厂商：Atari	类型：SRPG
价格：29.99美元	容量：64M



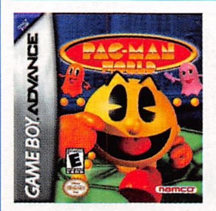
根据同名漫画改编的游戏，前作是ACT，这次改成了SRPG。剧情紧接前作，暗黑武术会的部分，忠实原作剧情。不过美国人画出日本漫画人物总是觉得有点怪怪的。战斗改成了战棋的形式，大概是为了团体作战吧，战斗场地的地图是45度斜视的，战斗中人物的必杀有CG特写，那些CG看起来像动画片里截出来的。游戏感觉还算可以，幽游白书的FANS可以试一下。





吃豆人世界

厂商：NAMCO	类型：ACT
价格：19.99美元	容量：64M



NAMCO的老牌明星再度登场，并且不再是像原来那样在一个场地中绕圈吃豆，而是改成了ACT。这个游戏的画面很不错，用的是仿3D的，操作的手感也很好，增加了一些新的动作，另外吃到的豆可以当作武器来攻击敌人。游戏中设有一些简单的机关，即使是不擅长ACT的人玩起来也不会感到吃力。该游戏不足的地方就是音乐比较单调，不过算是一款不错的游戏，值得一玩。






P32 ■王国之心 记忆之链
P46 ■指环王 中土第三纪
P54 ■真·女神转生 恶魔之子 救世主降临
P64 ■七龙珠大冒险
极上攻略



王国之心 记忆之链

256M的大容量只有S・E这样的大公司才会启用吧，不过这里面恐怕有一半是用来装高素质的CG动画和音乐了。但就是因为这个"大"游戏，咱们国内的烧录卡着实又火了一把。另外值得一提的是托S・E的福，本作和FFTA一样有三种亮度模式可供选择哦。

GBA		
SQUARE・ENIX	A・RPG	256M
2004.11.11	6279日元	1-2人用

文/严俊
编/雪人

系统解说

地图画面指令

A键：开门、攻击
B键：跳跃
SATART键：菜单（编辑、大地图、地图卡、世界卡、技能状态、事典、中断）
编辑：左边是排列卡片顺序、右边是选择三个牌组。
SELECT键：大地图
编辑牌组：装备、命名、清空、添加、拆卸、删除。

战斗画面指令

十字键：前点或后点两次为翻滚
A键：攻击
B键：跳跃
L或R键：旋转卡组
L+R键：提出并施放组合卡
SATART键：暂停
SELECT键：切换卡组

战斗系统

本作非踩雷遇敌方式，能在地图上看到敌人的行动，玩家可以选择是打还是避。如果在地图上对敌人先行攻击的话，切入战斗画面时敌人会有短暂的气绝效果。升级后有三个选项：分别是HP+15、CP+25、新技能（并非每次都有）。其中CP的作用在于可以扩充卡组的容量，卡片是越高级的越占容量，所以到了游戏后期CP值就变得越发重要了。另外，想逃跑只要一直向场地边缘跑就是了，但在逃跑槽没有蓄满之前遭到攻击的话就要重来了。翻滚是与BOSS级敌人周旋的重要技巧，必须熟练掌握。

战斗卡

本作虽然是A・RPG，但战斗方式却并非是传统的，在动作的基础上融入了卡片的要素。敌我双方包括每个杂兵都拥有卡片，如果卡片数值很弱（除了0之外，这点马上会说到），那么这个角色就是杂鱼了。如果牌组里的卡片数值很高，这个角色就强，这说明一下本作中强弱并非是按角色等级来衡量的。拿着垃圾卡片的99级角色其实还不如拥有超级卡片的1级角色，但有的敌人本身是拥有特技的，比如说只有攻击其背面才有效等。敌我双方如果同时出招，数值大的卡抵消数值低的卡。但如果你出招而对方没出的话，无论卡片数值多小都能直接攻击。另外伙伴卡只能在战斗场景中获得，战斗结束后就会消失。

组合卡

战斗中L+R键可把想要的卡提出来，提满2或3张时就可以按L+R键放出组合技，不同的必杀技有各自的组合方式。使用组合技是在战斗中获得高攻击力的唯一途径，但必须注意的是组合卡片中的第一张会随着组合技的使用而消失（当次战斗无法再使用），所以如果盲目使用的话就会造成无卡可用的窘境。

现实的苍白让我感到无力，只有游戏才能给我暂时的解脱，或许以后游戏会成为我的第二生命。
谢水锋，18，国，312000，绍兴市第一中学分校三3班，兴趣：看小说、听音乐、打篮球、玩游戏

续卡

牌组里的卡片用完后要切换到续卡槽按住A键续卡，随着续卡次数的增加最高要蓄满三条气槽，这相当于格斗游戏中的必杀槽吧。而且续卡时必须原地不同，这时候没有攻击力更没有防御力。利用敌人续卡的时机发动攻击是本作的一大战略。所以对付喜欢使用组合卡的敌人，最好的办法就是让他自己把卡耗干。当然,别忘了你也有续卡的时候。

零卡

之所以把零卡单独提出来特别说明,正是因为它在战斗中决定性的作用。双方对招时是大卡吃小卡,但有一个例外就是数值为0的卡片。零卡可以拆解任何卡片，包括组合卡。有些BOSS的组合技威力极大，如果单纯逃命的话是凶多吉少的，所以及时使用零卡把对方的出招强制停止就成为本作另一大战略要素了。当然了，BOSS们也拥有零卡，也会在你释放组合技的时候拆招。另外，绿色米奇零卡只会在大型BOSS战时出现，效果除了对机器人是拆散他外，其余基本上是让索拉可以直接攻击他的头部。

地图卡

本作每个世界都是由N个房间组成的,其实非常的简单,在地图上标有感叹号的黄色房间就是有特定剧情发生的场景,而每关的流程基本上就是先后完成三个剧情场景事件。地图上包括剧情门在内的所有的门都必须用符合要求的地图卡才能打开。剧情门是由钥匙、蓝心、红心三张卡来开启的，而普通门则要看门上标明的要求了。比如说"1"就代表着数值为1的卡可以开启。如果是1上的话，就是1（含1）到9之间的数值。1下则是1和0了。有的门对卡还有颜色的要求，如果是无色就是随便什么颜色的卡均可。如果数值很大则代表要用卡把它填满，比如"25"就要用好几张卡来累积，直到减完为止，这里并不要求像飞标比赛那样精确到刚好为0，负数也是一样的。另外，每个世界中一般都有一个宝物房间，并不是流程必须到达的场景，但里面可有珍贵的技能或卡片哦。要开启必须使用同样珍贵的黄金卡，而这种卡是随机打出的。另外，使用不同的地图卡开门将制作出对应效果的房间。最后必须注意的是地图卡的持有量是有上限是99张（战斗卡是999张），注意定期清理哦。

蘑菇的打法

这家伙相当于FF里的仙人掌和DQ里的黄金史莱姆,打起来比较麻烦。白蘑菇在它低头时要使用火魔法攻击之,后仰的时候使用冰魔法,头上出现灯炮时则要用电击,战后可获得P字转盘加金机会(价值翻倍)。黑蘑菇要用毒攻击,战后可获得地图卡。

卡片商店

卡片商店需要使用地图卡"モーグリルーム"才会出现，该店的JS可是FF的招牌角色飞天猪猪莫古哦。卡片商店里可以实现卡片买卖,而买卡的点数可以通过打出地图箱子中的红球获得，每次使用莫古卡进入商店都可以从5张卡片选一张作为赠品。

剧情攻略——索拉篇

序章



索拉、唐纳德、果菲三人在神秘黑衣人的指引下来到一座恶魔城般的城堡。城中,黑衣人再次出现,面对不速之客,唐纳德拿出他的魔杖开始念咒语(其实就是嘎嘎叫唤)，但以往手到擒来的得意技居然无论怎么念都释放不了。黑衣人冷冷的告诉三人，所有人在进入城堡的那一刻起就失去了记忆，包括魔法在内，因为这座城堡叫做忘却之城。随后黑衣人把战斗卡片交给索拉，并说这里有重要的人等着索拉去寻找。接下是卡片战斗的教学战，大家可要打起精神来哦。

幻之街世界

进入幻之街后跳到上层，蓝色卡片处可以存档。记住善用索拉的剑，关卡中所有能砍的东西都不要放过，包括开门也是要用砍的。战斗中最后一个被消灭的敌人会掉落卡片，别忘了这始终是A・RPG,东西是要自己去拾取的，这其中还包括经验值哦。索拉来到第一个剧情房间，在这里遇到了一个帅哥,一个连自己的名字都记不起来的人,这不是FF8的刀疤男斯考尔么。他在城中一直都在为寻找自我而努力着,但他居然能说出索拉的名字来,真是令人费解。临走时他传授给索拉使用卡片的技巧,又是一场教学战。索拉来到下一个剧情场景，遇到了FF7的女一号爱丽斯。但她似乎也为失去记忆而苦恼着，并且她也提到城里有对索拉来说很重要的人，而且他们这群人其实都只是在索拉的记忆中。索拉带着一头雾水和剧情卡回到了幻之街，下一个





大力发展国内的女游戏玩友，将走上"全机霸"的事业进行到底。
洋宜轩，18，女，317000，浙江省临海市白云小区1–2幢四单元301室，兴趣：玩游戏、听哥、看漫画、上网





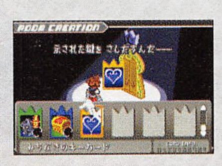
剧情房间就是本作的第一个BOSS。这个傻机器人没什么大本事，打掉他的手脚部分之后其身体会旋转攻击。他出卡速度很慢，在他没有卡的情况下只管打就是，只要别盲目使用组合技即可。战后爱丽斯又和索拉似是而非的谈到了幻之记忆，但未等索拉问清就又不见了。从大地图右上角的场景离开这里，黑衣人又出现了，嘲笑般的问索拉和自己记忆的幻影相会有趣吗。难道说之前遇到的人都是自己的幻觉？就在三人准备战斗的时候，一个自称为阿克赛的家伙出现并把黑衣人支走，显然他对索拉一行人很感兴趣。虽然此人出招速度快，而且组合卡放出的火墙魔法也比较有威力，但他的弱点就在于卡片不足，经常要停下来续卡，这是连续进攻的好机会。战后他说这是在考验索拉是否有资格继续在忘却之城生存下去，并再次提到了那个重要的人。虽然大家都还是一头雾水，但都决定要继续探索下去。忘却之城2阶是中转站，这里有记录点，右边的蓝色水晶球是传送器，可以瞬间移动到其他有水晶球的地方。从2阶上面的门出去可以选择几个世界，本文以默认的顺序为准。

阿拉伯世界





索拉来到热浪袭人的阿拉伯世界，发现善良的阿拉丁正被敌人围攻，赶紧上前帮忙吧。但击退敌人后又来了一拨，这样下去的话就不好办了。好在阿拉丁有一套，把神灯拿出来小擦了一下就全搞定了。这里的敌人明显要比幻之街强一些，数量也多，比较难缠的还是胖子，此人一定要从身后攻击才有效。在大地图左下角的剧情房间中，阿拉丁向神灯许下了第二个愿望，那就是救出心爱的公主，吉尼非常爽快的答应下来。剧情过后会自动取得开启大地图上端剧情房间的地图卡，进入后果然发现公主正被敌人围攻，吉尼欣然应战干掉了一群敌人，但随后又有一大批敌人赶来。此时阿拉丁只剩最后一个愿望了，如果这时候用掉的话未免太可惜，该是索拉登场的时候了。但没想到居然中了大臣贾法的圈套，神灯和公主均落入了他的手中，接着他就要利用神灯的力量和公主结婚，并最终登上王位了。突然失去了两个重要的人，阿拉丁一下子陷入了低谷。好在有索拉等人鼓励，大家又继续踏上了冒险之途。在大地图右下角的剧情房间中遇到了可恶的大臣，不过这次阿拉丁也学会算计人了，让索拉等人打前阵，自己随后冲出来偷袭。大臣果然中计，命令神灯击退敌人。这样一来他就剩最后一个愿望了，但恼羞成怒的贾法也拼了，一场和神灯之间的恶战不可避免。其实打神灯比之前的机器人还要简单，他只有激光和拳击两招，离他远点就行了，关键是攻击那只抓着灯壶的鸟。神灯又回到了阿拉丁身边，大家都在猜测阿拉丁的最后一个愿望会是什么，令人意外的是许愿恢复吉尼的自由之身，真是令人感动啊。之后大家就来到忘却之城3阶，下一个世界等着索拉去冒险。





海格里斯世界



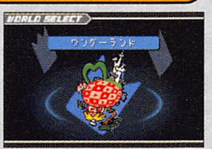
众人进城后发现墙上贴着一张告示，近前一看原来这里正在举行斗技大会，但要进入决赛必须要通过预选赛才行。索拉等人满怀希望的走后，冥王哈迪斯出现了，他雇佣的选手就是FF7里手持一刀两断的克劳德，而这场交易的筹码依然是记忆。这里敌人中依然有难缠的胖子，而且增加了地震特技，必须跳起来躲避。一路前进来到大地图右边的剧情房间，这里是斗技大会的报名点，此次和索拉他们一同前来报名参赛的还有克劳德。报名后拿到大地图最下端斗技场的剧情门卡，而这次索拉等人的竞争对手自然就是克劳德了。与他的战斗就不像以前那么轻松了，此人经常使用组合卡放大招，超究武神霸斩和凶斩下血比较猛。关键是缠住他，不要给他续卡的机会，要不就等他用光卡片再慢慢击败他。战后索拉来到大地图最上端的剧情房间，克劳德已在与海格里斯的战斗中落了下风。眼看着自己的雇佣兵就要以失败收场，哈迪斯终于出现了，这位冥界之王要把自己的眼中钉送进地狱。哈迪斯可以说是本作进行到现在第一个强敌，他的火焰魔法极具攻击性，如果被他粘住会被烧掉很多血。这次必须和他打持久战，硬拼的话必死无疑。但也不必刻意等他用光卡片，如果一味防守的话





也不一定顶得住。等他出招后再攻击其破绽，但有的时候会被他快速的用卡格掉，接着遭到反击。所以无论如何攻击都是有一定风险的，关键是看准了再出手，而且补血卡要看准了再用，一定要保证体力始终在比较安全的程度。总的说就是在不被击倒的前提下慢慢消耗哈迪斯的卡片，等他最后没卡放招的时候就胜利了。战后克劳德为了感谢众人的搭救把自己的卡片送给索拉，但对索拉的盛情之邀似乎就不感兴趣了。而与此同时，黑衣集团也在暗中观察着索拉的一举一动。来到忘却之城后4阶，继续下一个旅程吧。

爱丽斯仙镜世界





索拉这次来到一个童话般美丽的森林，到处都长满了可爱的蘑菇。突然兔法官慌慌张张往法庭方向跑去，嘴里还嘀咕着如果迟到的话会被杀头。索拉三人一头雾水，出了什么事呢？一路奋战来到大地图左边的剧情房间，法庭上猪一般的女王正在对被告席上的爱丽斯进行审问。罪名是涉嫌盗取了女王的记忆，而且无论爱丽斯怎么申辩最后的审判结果都是死刑。索拉实在是看不下去了，上前质问女王怎么能在没有彻底调查的情况下就判犯人死罪呢。但爱丽斯不是真正的犯人那谁又是真凶呢，面对女王步步紧逼的反问索拉一时无以作答。眼看爱丽斯的罪名就要成立，索拉大声的扬言真正的犯人其实就是自己。此言一出，众人哗然，而在场的纸牌卫兵立即对索拉亮出了手中的家伙。敌人虽然众多，但都属于杂兵档次的，轻松取胜。战后索拉发现爱丽斯已经先逃走了，眼看着士兵成群结队的袭来，索拉也只能暂时撤退。大地图右边的剧情房间，在那里众人找到了爱丽斯，她显然被索拉那句"犯人就是我"给吓着了。之后一行人结伴来到大地图右上角的剧情房间，女王带兵在此等候多时了，就在女王要对众人发难的时候，盗取女王记忆的真正凶手现身了。这个小丑BOSS只能用两个字来形容：垃圾。没错，特别是和之前的哈迪斯相比，打他简直不需要任何技巧，硬拼都能轻松取胜。真凶终于





是找到了，女王也答应以后不再找爱丽斯的碴。索拉这才放心的辞别爱丽斯返回忘却之城，随后进入是第5阶。

鲸之腹世界





索拉三人这次登陆在一个奇怪的地方，在神秘人的指点下才得知自己原来是在鲸鱼的肚子里。此时皮诺曹登场了，当他被问到要去哪时说了个小谎，鼻子长了那么一小截儿。先来到大地图右下角的剧情房间找到皮诺曹的父亲，他对皮诺曹非常担心，委托索拉帮忙把皮诺曹找回来。之后来到大地图左下角的剧情房间找到皮诺曹。他面对众人的关心又撒了一小谎，说是到这里寻宝来了，结果鼻子有长了一截，原来他一直在努力寻找着外出的方法。此时怪物出现了，战斗场景中黄色的地区是有毒的，站在上面就会损血，但下血并不快。其实这个BOSS就是和他硬拼也没什么问题，那四个转动的台子就别理会了，站在上面打太麻烦了。直接近身打他，等体力不足的时候就走远点加几次血，他很少远程攻击的（并不是不会哦）。但加血的时候一定要看清对方的牌，如果关键时候被破坏就不好办了。击败怪物后，皮诺曹透露鲸腹的出口可能在深处，一行人又马不停蹄的来到大地图第2排右边的剧情场景。击败大群杂兵后三人被强烈的风吸了进去，等索拉醒过来的时候已经身处鲸腹出口了，





好一段冒险之旅啊。走出鲸之腹世界后就来到忘却之城的6阶了。另一方面，其实索拉的一举一动都在黑衣集团的控制之中。接着轮到拉克西奴去交点东西给索拉，而阿克赛则提醒她别玩得太过火了，索拉有一半可是集团的同伴呢？

万圣节镇世界

一上来恶魔之王杰克就跑来亲自接待索拉等人，当然了，还带了一干手下。通过杰克的考验后，他带领大家去研究所面见博士。研究所在大地图上端的剧情房间里，见到博士后得知他研发出了一种能够恢复真实记忆的药，但现在药落入



了萨丽的手中。真实的记忆正是索拉他们梦寐以求的东西，索拉便主动要求帮助博士去搞定这件事。大家在大地图中部的剧情房间里找到了萨丽，药果然在她手里，但好说歹说她并不太情愿把东西交出来。就在大家犹豫的时候，布基突然从门里冲了出来夺走了萨丽手上的药。众人又一路追到大地图下端的剧情房间里，但可恶的布袋男居然把药给喝了，不过嘛，真实的记忆没出来，倒是喝着肚子疼了。与之前BOSS战不同的是布基不是亲自动手和索拉肉博，他只会躲藏在栅栏后面召唤杂兵放远程机关。他丢出的筛子一定要及时击破，杂兵和机关其实都不是问题，关键是速战速决不要费时间，等栅栏一消失立即跳上台子给他几下，因为不久栅栏又会恢复，所以预测到栅栏要消失时就积蓄几张下血狠的卡片伺候他。索拉辛苦打了半天其实也只是夺回来一个空药瓶，不过还剩那么一点儿渣。博士问索拉要不要实验一下，眼瞅着布基喝了瓶泻药下去，任谁也不想再试了。一行人在忘却之城7阶遇到了拉克西奴，看样子她已经等候多时了。"在忘却之城过的快乐吗？"一上来就是一句轻挑的问候。接着拉克西奴不断的用言语刺激索拉，她到底有什么目的？就在索拉被其一击打倒在地后，脑海中出现了娜蜜蕾这个名字，她会是谁呢？而拉克西奴此时则大骂索拉是薄情者，连是谁送给自己星之链都忘记了。看来她想引导索拉回忆些什么。拉克西奴比较灵活，出招很快且大招繁多，但她的卡片同样也消耗的很快。她使用雷电魔法攻击的时候要近身，这样就可以躲避，所谓最危险就是最安全的地方嘛。不过之后要立即走开，否则她的连续技也不是吃素的。另外，她比较擅长用零卡拆招，用卡的时候要看准时机哦。战后拉克西奴返回集团，而集团中另一位成员沃克森显然对她的失败十分不满，并且在他的口中索拉只是他的实验材料罢了。他的目的是什么，而接下来他将要派出谁来与索拉作战呢？







海底世界



这次索拉一行人通过传送来到了海底世界，可爱的美人鱼欲言又止是有什么难言之隐吗，她胸前发光的物体引起了索拉的注意。众人来到大地图左边的剧情房间，在海底皇宫中大臣告诉索拉美人鱼公主和宝物同时失踪令国王十分的担心，他希望索拉能帮忙寻找公主的下落。大家在大地图右下角的剧情房间中找到了阿丽艾尔，她胸前发光的物体果然就是宝物，她也对自己私拿了父亲的宝物逃走感到非常不安。原来是乌贼女巫阿斯拉抓走了小鱼普兰达，以此要挟阿丽艾尔偷出父亲的宝物作为交换。但毕竟事关重大，阿丽艾尔也十分的犹豫，此时善解人意的索拉主动提出一道前往。一行人来到大地图左上角的剧情房间，普兰达果然是在她手中，阿丽艾尔为了救人不得已还是交出了宝物。此时拥有了宝物的阿斯拉扬言整个海底世界都将落入她的手心。打这条乌贼没什么要重点说明的，比较简单。她唯一有点杀伤力就是电击，只要稍微移动一下就打不着。但要攻击到她的脸必须打掉面前的触角才行，触角会反复出现，稍微多花点时间和她周旋周旋吧。父亲的宝物和普兰达都回到了自己身边，阿丽艾尔这回可甭提多感激索拉了。当索拉辞别美人鱼来到忘却之城8阶时，遇到了昔日的伙伴利库。但他似乎并不领索拉的情，说娜蜜蕾由他来保护，索拉最好不要靠近她。现在的利库不会使用组合技，只会普通攻击，而且有的招数也很难命中，卡片用的也快，感觉这一仗没什么难度，唯一要注意的就是其连续技带有气绝效果。现在利库难道被控制了吗，可以肯定的是索拉已经是他的敌人了，也许他是因为身处忘却之城而忘记了二人之间的友谊吧。要解决二人之间的误解看来就只有继续冒险，找回所有人的记忆了。在同伴的指点与开导下，索拉又恢复了干劲儿。娜蜜蕾、利库、国王，请等着我。







永无岛世界



登陆后索拉等人感觉到脚下有阵阵海浪的声音，看来这是在船上，不，确切的说应该是海盗船上。一行人受精灵汀克贝儿的指引来到大地图右边的剧情房间，在船舱里见到了彼得潘，但他似乎也失去了记忆，说话完全不像他自己，但他还是答应和大家一起去救他心爱的温

父母都说打电玩没好处，我不这么认为，因为打电玩可以提高智力。
黄超林，16，男，515438，宁脚一卷1号，看《掌机迷》、打电玩

蒂。当一行人来到大地图最下端的剧情房间时，温蒂却不愿意跟彼得潘走，说她打算回伦敦。面对爱人突如其来的决定，彼得潘非常的悲愤。索拉来到大地图右上角的剧情房间，在甲板上遭遇了邪恶的铁钩船长，他威胁把温蒂丢下海。危机时刻彼得潘及时出现抱得美人归，弄得铁钩船长自个儿差点没跳下海去。不过可千万别被其小丑般的表演给麻痹了，铁钩船长可以说是续冥王哈迪斯后又一强力BOSS哦。其无论是近身连续技还是炸弹连发都是极为生猛的，如果被逼在角落里用炸弹连击，一次下血四分之一不成问题。面对如此变态的家伙，最好提前准备好一些零卡在危机时刻拆招之用。因为战斗是在海盗船的甲板上，船体会随着风浪摇摆，就算是看准炸弹来向使用翻滚技有时候也会受到船体倾斜的影响。另外炸弹爆炸时的攻击范围比较大，而且判定持续时间较长，最好等它彻底炸完了再靠近。大电灯泡铁钩船长被消灭了，临走时汀克贝儿把她的卡片交给索拉当作谢礼，而唐纳德则被莫古攻击。当来到忘却之城9阶时，利库仍然不忘找索拉的麻烦，没办法，虽然是同伴也只有开打了。这次他终于会使用组合技了，但威力实在不敢恭维，更何况只要在他放魔法的时候，冲着他一前滚翻就行了，利库的实力现在暂时还不上档次。战后索拉仍然希望利库能及时醒悟与自己并肩作战，但他却固执己见，看来今后还免不了一番争斗。另一方面，索拉记忆中的娜蜜蕾果然是在阿克赛的控制之下。







美女与野兽世界



面对冷冷离去的爱人贝儿，野兽此刻的心情索拉十分的理解与同情，大家决定帮一帮这位大叔。一行人来到大地图最上端的剧情房间的书房找到贝儿说情，但没说几句贝儿让大家赶紧藏起来，原来是邪恶的玛蕾菲森特来了。此人果然心怀鬼胎的把贝儿抓走了，索拉又马不停蹄的赶往大地图最下端的剧情房间。见到彼斯特，贝儿竟然冷酷的赶他走，贝儿已经丧失了从前的记忆，忘记了温柔的野兽。而造成如此的结果，一旁的玛蕾菲森特显然是脱不了干系。果然，她见到贝儿的立场稍有不定就施法把贝儿的心封印了起来。大家立即赶到大地图左边的剧情房间救人，教堂里玛蕾菲森特道出了她不可告人的秘密：原来她修炼的暗之魔法需要一颗美丽的心来完成，而贝儿爱之心正是眼前最合适不过的材料了。邪恶的玛蕾菲森特化身为巨龙与索拉战斗，其攻击手段基本上分为三种：一是普通的近身头部攻击，威力很小；二是足部的地震攻击，跳跃即可躲避，其实让她打也就一点血而已；三是威力最大的喷火攻击（龙的长项），而且喷火后会产生很多小火球继续纠缠索拉，为了不碍事最好及时清除之。只有攻击其头部才有效，一般时候最好跳起来攻击，等打到米老鼠卡放出垫脚石就好打一些了，另外还要做好持久战的准备哦。两个小情侣终于恢复了以往的感情，索拉也就知趣的走开了。这次三人来到忘却之城10阶时提前作好心理准备再与利库一战，但这次他偏偏就没来。黑衣集团方面，沃克森的实验显然是失败了，索拉比他想象中要单纯的多。又一个集团成员玛路西亚登场了，他的地位显然在另外三人之上。玛路西亚扬言要把沃克森的失败上报到领导人那里，并以此相威胁命令沃克森去带罪立功。







维尼之森世界

这关的玩法比较独特也很有趣，索拉的任务是引导维尼熊去找伙伴。这个世界没有敌人，只要带领维尼一直向下走即可。但说着简单啊，这只笨熊可麻烦着呢。他走路简直比蜗牛还慢，而且只要你稍微走得离他远一点就立马睡下歇着。R键为召唤他过来，画面右上角的罐子是"熊大爷"的满腹度，每走一段路就有一罐子蜂蜜，引他过来吃就是了。首先站在木车上再召唤熊能上，一起把车压塌。然后途中把维尼引导到小猪旁边发生事件获得技能；接着把他引到一扎最多气球边，可发生猫头鹰事件；把他引到有脚印的洞里会发生小袋鼠事件；





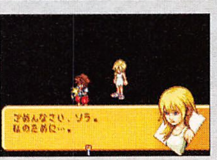




把他引到马蜂窝旁边会有驴事件；然后引导他在中间四个木桩上跳一圈可发生豹子事件；走着走着会有大量包菜从上面滚下来，用剑打满三层就会发生兔子事件（之前把人家的运货的车轮压飞了，现在是包菜翻车）。这关的风景实在是太美啦，气氛非常的温馨，砍路边的花花草草不但能得到道具还能惊出一些个蜜蜂啊蝴蝶啊什么的。不过轻松的日子很快就过去了，在索拉辞别维尼来到忘却之城11阶时，那个受命前来戴罪立功沃克森已经等候多时了。此人使用的是冰系魔法，威力还可以，就是命中率实在是太低了，他放的大招一般只要是索拉在移动中就很难打到。唯一要注意的是他正面防御力极强，一般要攻击其背部才行。战后他把里之记忆卡交给索拉，到底黑衣集团要利用索拉达到什么目的呢。

曙光镇世界





一行人来到了没有白天也没有黑夜的曙光镇，索拉回想起了小时候在宿命之岛上和娜蜜蕾在一起的快乐时光。那时候下起了流星雨，娜蜜蕾害怕流星会砸到小岛上而哭泣，索拉安慰她说会把所有落下来的流星都打回去，并高举手中的剑发誓永远守护着娜蜜蕾，当时可把娜蜜蕾感动的一塌糊涂呢。多么温馨的回忆啊，它更坚定了索拉救出娜蜜蕾的决心。在大地图最上端的剧情房间里再次遇到了沃克森，这次他的实力有所提升，如果踩到地面上冰层就会摔倒，不过总体上还是没有什么难度。战后他扬言利库已经落入了虚无的暗阁，索拉接下来也将是同样的下场，都将成为玛路西亚的道具。就在他刚要说出娜蜜蕾的秘密时，阿克赛从背后给了他的同僚致命一击。黑衣集团似乎很希望索拉来找娜蜜蕾，他们到底有什么阴谋呢？



另一方面，索拉在忘却之城12阶再次遇到了利库。他一门心思阻止索拉去找娜蜜蕾，并说绝不让索拉伤害她，而且保护娜蜜蕾居然还是他在流星之夜许下的承诺，甚至连发誓的时候都同样是高举手中的剑！天哪，这不就是索拉的回忆吗？利库对于索拉能说出当时所有细节非常震惊，而且两个人都同时拥有着那条护身星链。此战利库仍然没有什么过人之处，可轻松取胜。利库逃走的时候星之链掉落下来，索拉拾起来一看竟然是一张卡片所变。



宿命之岛





索拉来到曾经和娜蜜蕾一起长大的宿命之岛，现在只有索拉一人孤单的站在海滩边，此情此景之下伤感的索拉忍不住朝着大海怒吼。但这么一吼不要紧，把狼给招来了。不，是提达、瓦卡和赛尔菲三个小伙伴。四个寒暄了一番后分头行动，索拉来到大地图左边的剧情房间，在这里遇到了利库，但这个利库和忘却之城的利库似乎不同。突然小岛发生了强烈的地震，是发生了什么事吗。在大地图右边的剧情房间中索拉找到了地震的源头。战斗场景中刮着大风，而且风向是会随时改变的，这和之前铁钩船长那关类似。打出米奇卡可以利用木板飞上去直接攻击其头部，另外他的手也是有效攻击部位，咱们就等他出拳了，但记得先跳跃躲过攻击哦。唯一对索拉有威胁的就是光弹攻击，使用翻滚可以轻松躲避，但后期的连续光弹就要小心应付了。好不容易击败了敌人，此时出现了两个娜蜜蕾，令索拉陷入了深深的痛苦之中，而且连记忆也发生了变化。当索拉来到忘却之城时又遇到了娜蜜蕾，她伤感的说自己其实只是索拉的记忆而已，这一切其实都是她的错，是她欺骗了索拉。此时顽固的利库再次出现了，这将是二人在忘却之城中的决战。此战才是利库真正的实力，要小心了，如果被他的组合超杀全部击中的话将会消耗掉大量HP，所以必须备齐足够的零卡，否则会死得很难看，而且加血的时候一定要看准，别给拆掉白白浪费一张卡。在索拉强大的攻势下利库力尽倒地，他利用索拉的

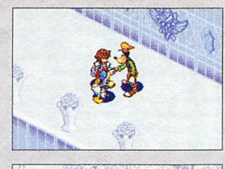




上期《动新》送手套，雪人既然你那么多，送一双给我吧。张正，13，男，310012，浙江省杭州市中兴公寓，兴趣：GBA
雪人：俺的确是有不少，但是都是右手的，无法送一双给你，真是抱歉！

怜悯突然一剑暗算过来，但他始终逃不过身后拉克西奴致命的一击，其实他只不过是沃克森的制造出来的一个复制品罢了。就在拉克西奴要对索拉下毒手的时候，果菲和唐钠德及时赶到。她和之前并没有太大的改变，雷电攻击可以翻滚躲避，而激光只要不和她站在一条线就行了，不过其近身连续技还是有点威力的。

忘却之城





人都到齐了，该是上13阶找玛路西亚算总帐的时候了，此后可使用唐纳德和果菲的友情必杀技。但就在索拉走后不久，娜蜜蕾又再次落入了玛路西亚的手中，似乎现在黑衣集团中发生了内乱。索拉来到大地图最上端的剧情房间，玛路西亚和阿克赛正要大打出手，但现在只能暂时一致对外了。阿克赛的火球和火墙等魔法均可以通过翻滚躲避，而玛路西亚则没有对帮助自己清除掉了异己的索拉表示感激，他命令娜蜜蕾消除索拉的记忆。好在关键时刻复制利库出现了。他不但没有死，而且稍微醒悟过来了一点。其实这个玛路西亚也没什么大本事，看着招数下血狠但只要稍微躲闪就很难命中的。他发击地魔法时远离其即可，而镰刀攻击和花瓣攻击也只需翻滚就行了。最终的决战终于来临了，首先必须先打掉玛路西亚座骑的手臂才行，到了后期可以跳到他身上直接攻击。他的一些攻击和变身之前一样，而现在大部分招数也能使用翻滚躲避掉，但他的刀气三连击还是威胁很大的，必须看准时机连跳三下，建议用零卡拆招。大战之后这个世界终于清净了，该是取回记忆的时候了。但现在索拉将面对一个痛苦的抉择，一是忘记这里一切人和事（包括娜蜜蕾）回到现实中；二是留在忘却之城的记忆中。最后，在娜蜜蕾的指引下，索拉还是选择了现实中的伙伴。





剧情攻略——利库篇

系统解说

◆**关于卡片**：利库的卡组是不能编辑的，而且每关的卡片都不一样，拿到怎样的牌组完全按照关卡的等级来划分，但利库在战斗中续卡非常迅速，必须注意的是利库加血的唯一途径就是召唤米奇。

◆**关于翻滚**：利库的翻滚技巧和索拉完全不同，索拉翻滚落地后是面朝前，而利库则是面朝后，也就是相当于篮球比赛中的后仰投篮吧。利用这个特性可以轻松干掉那些正面攻击无效的敌人，因为利库可以滚到敌人身后直接攻击敌人的背部，而索拉还要先转过身来才行。

◆**关于变身**：在战斗中每受到一次攻击或拆掉敌人一次攻击就累积1点，积满30点时就可以变身了。变身后的利库能力加强，普通连击带有气绝效果，而且可以使用必杀技，是BOSS战的一大利器。

◆**关于升级**：利库篇升级的三个选项依次为：HP+15、AP+1、DP+2。这里的AP基本上同等于攻击力，DP则是变身的数值，一般来说以加AP为主的话比较有利。

序章



利库不知昏睡了多长时间，但这一刻他终于被一个声音所唤醒。神秘人告诉他这是一个光与暗的夹缝世界，如果利库希望寻找到真实就必须拿起卡片去探索。这个过程虽然将会非常艰辛，但也将见到重要的人取回重要的东西。在神秘人的指引下利库来到了忘却之城的地下12层(不是18层就行），把门打开，里面是利库要面对的第一个记忆中的世界。顺带提一下，因为利库篇绝大多数BOSS都是和索拉篇相同的，就不再详细介绍了。

美女与野兽世界

利库来到大地图右下角的剧情场景，这不是自己所熟悉的地方吗，果然是在自己的记忆中吗。此时神秘人嘲讽利库曾经为了得到黑暗力量而抛弃故乡抛弃伙伴。利库带着满脑子的疑问来到了大地图左上角的剧情房间，得到的还





是神秘人尖锐的质问，难道利库真是一个抛弃一切的人吗？大地图右上角的剧情房间里利库与邪恶巫女玛蕾菲森特遭遇了，现在居然连她都开始嘲笑利库，看来要和黑暗势力划清界线就只有消灭黑暗了。此时玛蕾菲森特更是冷笑着反驳道：“你要消灭黑暗不是连自己也要消灭吗，你和我不是一样的人吗？”贫嘴无用，开打是真的。从美女与野兽世界出来后来到忘却之城11层，神秘人出现了，他是曾经夺走利库身体和意识的昂赛姆，这个邪恶的家伙居然还亲切的把利库称为兄弟。“我不会再次让你得逞的。”利库吼道。但只会说大话是不行的，现在的利库还不足以和昂赛姆对抗，连碰一碰都不可能。面对敌人的讥讽利库无可奈何，此时一个光球出现在利库身边，那是遥远的米奇国王传递过来的意识，在他的鼓励下利库恢复了冲劲。此战昂赛姆基本上就是站那儿让你打，偶尔放个组合卡下血也不多。“你不是要追求光明抛弃黑暗吗，别说没给你机会，这是由你的记忆制作的世界卡，拿去吧，我会等着你用身体来交换力量的。”这时候利库的暗之心已经被昂赛姆强化，此后的战斗中可以变身了。另一方面，黑衣集团对玛蕾菲森特被人消灭非常的恼怒。昂赛姆走后，米奇的幻影再次来到利库的身边：“利库，在与心中黑暗作斗争的时候别忘了黑暗的深处也有光明哦，让我们一起去寻找吧，快打开黑暗之门。”



阿拉伯世界



这里没有任何事件发生，直接去唯一的剧情房间打神灯即可。另一方面，黑衣集团得知玛蕾菲森特是被利库所杀很是吃惊：难道他从黑暗的房间中逃了出来吗。而且沃克森似乎对利库很感兴趣的样子。接下来利库就来到忘却之城地下10层。

鲸之腹世界

和阿拉伯世界一样，这关要完成的任务就是直接打BOSS，连在索拉篇中找出口那个场景都免了。忘却之城里，沃克森果然在等着利库的到来，他极力的诱惑利库达到自己不可告人的目的。但无论沃克森自称是半个昂赛姆同伙也好，是利库的朋友也罢，现在只要是黑暗势力就是利库的敌人。和索拉篇相比此人增加暴风雪组合技，但稍微离远点就没有攻击力了。和索拉篇一样垃圾的角色，但这次他会加血。击败沃克森后来到忘却之城地下9层。



永无岛世界

击败铁钩船长后直接进入忘却之城地下8层。

幻之街世界

击败机器人后来到忘却之城地下7层，利库居然遇到了自己？对方并不否认自己的身份，一个由沃克森制作出来的复制品。他的任务就是杀死和自己一样的人，利库，他坚信自己拥有的黑暗力量能帮助他达成这个目标。不过这个自信的复制人简直就是在丢利库的脸，直接用刀砍死他就行了，基本上一点还手之力都没有，偶尔放个光弹也可以轻松躲避掉。面对倒地的复制品利库冷笑道：“你不是说胜利者将会是你的吗？”此时他辩解说那是因为自己刚出生的缘故，以后再见面就是利库的死期。还会有下次吗？利库突然脸色一变刺向对方，但瞬间就被黑暗力量弹开。复制人回到沃克森身边复命，他的任务除了杀死利库以外还有索拉。利库在到忘却之城地下7层收取了昂赛姆的世界卡，继续前进。





海底世界

单线程的世界，直接打BOSS即可下到忘却之城地下6层。黑衣集团方面，索拉篇这时候沃克森不是说要做个



强烈要求赠送MM喜欢的赠品，不然俺老婆不同意《PG》与她地位平等哦！
陈晨，18，男，550025，贵州省贵州大学南校区04级政治学与行政学专业，兴趣：玩掌机、上网、足球、最终爱《PG》

实验么，其实就是利用娜蜜蕾的力量制作出了装载着索拉和利库故乡记忆的卡片，这样一来他们之间就拥有了相同的记忆片段。而这个任务则要交给复制利库去办，虽然他并不愿意接受这样的记忆，但没得选择。

海格里斯世界



击败BOSS后来到忘却之城地下5层，被注入特殊记忆的复制利库现在是娜蜜蕾的绝对拥护者，他甚至拿出了那条由卡片变成的星之链。而把这一切都看在眼里的娜蜜蕾现在是最矛盾最痛苦的人，因为她成为了别人记忆的替代品。

爱丽斯仙镜世界

击败BOSS后来到忘却之城地下4层。黑衣集团的两个派系开始相互角力，阿克赛他们利用娜蜜蕾控制着索拉的记忆，而萨克西昂和雷克赛斯等人则一直都在打着利库这张牌。

万圣节镇世界



击败BOSS后来到忘却之城地下3层。雷克赛斯已经在此等候多时了，不过，就连昂赛姆都无法动摇的利库，他是没有办法打动的。雷克赛斯无奈只有一战了：“如果你连我都打不过，就请回到黑暗世界吧。”这个家伙无论是HP还是组合技能都很强，实力不容小视。近身攻击虽然命中率不高,但如果被击中的话也不是开玩笑的。另外他的岩石攻击和地震攻击会配合使用,善用翻滚技和零卡与之周旋吧。虽然利库击败了雷克赛斯,但自己也再次落入了光与暗的夹缝中。邪恶的昂赛姆出现了，就在他要借利库之身复活的时候，米奇再一次保护了利库。这个时候黑衣集团内继沃克森之后雷克赛斯也被消灭，萨克西昂开始在考虑自己的形势了。而这一切却让阿克赛心中暗笑，他的下一个目标就是利用索拉消灭集团中的异己者玛路西亚。当然了，这还需要利库的帮忙。萨克西昂找到利库：“你想见索拉吗，要以你现在的状态去见他吗；对于光之勇者索拉来说你这个黑暗势力永远是他的敌人，这是你们之间的宿命；不管你相信不相信，到你的故乡走一趟吧。”接着萨克西昂把一张世界卡丢给利库。



宿命之岛世界



在海滩上利库同样遇到了提达、瓦卡和赛尔菲，但当他正要上前与大家寒暄的时候幻影消失了。当利库来到剧情房间时，发现就连眼前的凯丽都是幻影。萨克西昂终于出现了：“你还有资格留恋过去吗，是谁抛弃了伙伴抛弃了故乡，你忘记了自己所有的一切吧，这才是你的故乡。”随着萨克西昂一挥手,小岛变成了废墟。而利库看到了曾经的自己，那个开启黑暗之门抛弃一切的自己。就在利库消灭了黑心怪后，突然索拉愤怒的挥剑向自己砍来，难道这真的是萨克西昂所说的宿命吗？就在利库渐渐失去意识的时候，凯丽出现在自己的脑海中。在她的指引下，利库感觉到了隐藏在光芒中的那丝黑暗，奋力一击，变化成索拉的萨克西昂露出了原形。但此后即便是逃回去，等待他的也并不是他想要的结果。另一方面，在忘却之城地下2层米奇再次挽救了即将被昂赛姆侵蚀的利库，这次利库还特地上去使劲拧了米老鼠一把。嗯，这回是真的。

曙光镇世界

利库再次与昂赛姆相遇了，就在利库举起手中的刀准备战斗的时候，突然感觉到他并不是真正的昂赛姆。果然,对方显出了真身：特兹。他提醒利库必须去找娜蜜蕾作一个选择，因为利库现在位于光与暗的中间。在大地图下端的剧情场景中，利库再次遇到了复制人，从气息中可以感觉到他的确比上次变强了不少。复制人狠狠的说道:“如果不把你除掉，我就永远只是一个幻影。”但他再一次倒在了利库的脚下。“如果复制人死后会去到哪里呢。也许是和真身一样的地方吧？”利库自嘲般的回答。利库来到大地图上端的剧情房间，在这里他找到了娜蜜蕾，还有身处记忆机器中的索拉，这时候索拉已经作出了忘记这里取回真实记忆的选择。现在轮到利库作出选择了，是否要忘记那段黑暗的记忆彻底摆脱昂赛姆的纠缠呢。不过似乎利库对这个并不太感兴趣，他不断回味着当年与索拉的友情岁月。真







想和索拉这家伙一样美美的睡上一觉啊，但利库选择依靠自己的力量亲手把昂赛姆从内心赶出去，而且以前那些黑暗的日子不也正是一段珍贵的回忆吗。另外，利库现在也猜到了在宿命之岛就是娜蜜蕾在危机时刻给了他指引。忘却之城地下1层，特兹在得知利库选择把命运掌握在自己手中后，把一张可以引导出心中黑暗的世界卡交给了他，最后的决战即将展开。利库谢绝了米奇的帮忙，他要依靠自己一个人的力量去解决问题，并请求："如果我失败了，在我被黑暗吞噬之前给出解脱的一刀吧。"

忘却之城

"你为什么要背叛我，你和我其实是一样的人，拥有黑暗之力难道不好吗?"昂赛姆到现在还奢望利库能够回心转意。"你的力量也不怎么样，还不是一样打不过索拉。"利库冷冷回敬他。其实即便是现在的昂赛姆，他的基本招式都可以用翻滚躲避，实在是令人失望。但必须注意随时拆掉他的无心怪突击，这招的威力还是很恐怖的，另外面对他的连续突进技要看准时机再翻滚。一切都结束了，利库和米奇离开了忘却之城。在黑暗透着曙光的草原上，面带一丝微笑的特兹注视着利库。"你又要让我选择什么?光之道还是暗之道，或是两者之间……我选择黎明之道。"

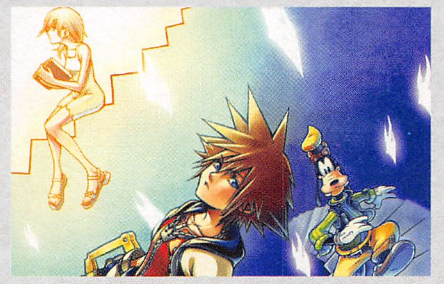








卡片列表



—— 红色攻击卡 ——

此类为普通的攻击卡，一般以物理攻击为主，有的也带有属性，用法和效果都非常直观，无需特别说明，在这里就不一一列出了。

蓝色魔法卡	
卡片名称	效果
ファイア	火属性魔法。
ブリザド	冰属性魔法。
サンダー	雷属性魔法。
ケアル	HP回复魔法。

グラビデ	重力魔法（敌HP越高损害越大）。
ストップ	时间魔法。
エアロ	风属性魔法。

蓝色召唤卡

卡片名称	效果
シンバ	辛巴怒吼大范围攻击。
ジーニー	神灯魔法（随机三种魔法）。
バンビ	召唤斑比鹿放出HP回复道具。
ダンボ	小飞象魔法攻击。
ティンク	召唤汀克贝儿回复HP。
ムーシュー	木须火球弹攻击。
クラウド	克劳德怒斩攻击。

绿色道具卡

卡片名称	效果
ポーション	快速续满所有能够使用的攻击卡。
ハイポーション	快速续满包括无法使用的攻击卡。
メガポーション	快速续满所有攻击卡并恢复续卡槽个数。
エーテル	快速续满所有能够使用的魔法卡。
メガエーテル	快速续满所有魔法卡并恢复续卡槽个数。
エリクサー	快速续满所有攻击卡和魔法卡。
ラストエリクサー	快速续满所有攻击卡和魔法卡并恢复续卡槽个数。

绿色伙伴卡

卡片名称	效果
ドナルドダック	召唤唐老鸭（随机三种魔法）。
グーフィー	果菲盾牌突进攻击。
アラジン	阿拉丁剑攻击。
アリエル	美人鱼突进攻击。
ジャック	召唤杰克（随机三种魔法）。
ピーターパン	彼得潘突进攻击。
ビースト	野兽体压攻击。

黑色敌人卡

卡片名称	效果
シャドウ	卡片数值+1。
ソルジャー	普通连击回数+1。
ラージボディ	前方物理攻击卡无效。
レッドノクターン	火系魔法加强。
ブルーラプソディ	冰系魔法加强。
イエローオペラ	雷系魔法加强。
グリーンレクイエム	回复魔法加强。
パワーワイルド	卡片1—9数值逆转。
バウンシーワイルド	自动拾取打出的卡片和道具。
エアソルジャー	移动中可续卡。
バンディット	普通攻击的末尾技威力加强。
ファットバンディット	攻击敌人后背伤害加强。
バレルスパイダー	快速续卡。
サーチゴースト	攻击敌人的同时吸收HP。
シーニオン	卡片数值随机变化。
スクリューダイバー	卡片数值-1。
アクアダンク	自动续卡。
ワイトナイト	无视重力。
ガーゴイル	隐身。
パイレーツ	卡片数值为0。
エアパイレーツ	使用道具卡不被拆招。
ダークボール	不显示卡片数值。
ディフェンダー	降低敌物理攻击伤害。
ワイバーン	续卡槽个数不增加。
ウィザード	禁止使用召唤卡,魔法法威力加强。
ネオシャドウ	敌HP缓减。
ホワイトマッシュルーム	使用同伴卡时HP缓慢恢复。
ブラックファンガス	随机发动敌人卡。
クリーププラント	使用回复卡时不被敌人拆招。
トルネードステップ	降低续卡槽的个数。
ラウドネス	禁止使用魔法卡，召唤卡加强。
ガードアーマー	扩大攻击卡的攻击范围。
パラサイトケイジ	拆掉敌人的敌人卡。
トリックマスター	被拆招时免去双方卡片的差额。
ダークサイド	变成敌人所出的敌人卡。
トランプ兵	攻击速度提升。
ハデス	HP少时攻击力加强(抗火弱冰)。
ジャファー	使用攻击卡不被敌人拆掉。
ブギー	缓慢回复HP。
アースラ	敌魔法威力减半。
フック	HP2点以上遭到致命攻击还会剩下1点（抗雷弱火）。
マレフィセントドラゴン	续卡时间长，攻击卡加强。
リク	组合卡用掉的卡可再次使用（抗火冰雷）。
アクセル	被攻击硬直时可使用卡片,(抗火弱冰)。
ラクシーヌ	移动速度加快（抗雷弱特）。
ヴィクセン	复活（抗冰弱火）。
マールーシャ	以失去组合卡为代价连续发动组合技。
レクセウス	连续攻击消灭敌人。
アンセム	不被敌人看到自己的组合卡。

—— 地图卡 ——

敌人类

卡片名称	效果
静じゃくなる暗	敌人怪数量减少。
ひしめく暗	无心怪数量增多。
ちからなき暗	使用弱卡的敌人出现。
おおいなる暗	使用强卡的敌人出现。
眠りの暗	催眠效果，可先制攻击。
せきりくる暗	敌人快速移动。
プレミアルーム	获得P字转盘加金几率上升的房间。
ホワイトルーム	出现白蘑菇的房间。
ブラックルーム	出现黑蘑菇的房间。

效果类

卡片名称	效果
武力へのめざめ	攻击卡能力加强。
魔力へのめざめ	魔法卡能力加强。
炼金へのめざめ	道具卡能力加强。
ていたいの暗	敌人移动速度降低。

以前为了SP已连续吃了两个月的方便面，体重从180斤降至160斤，现在为了DNS又不知要吃几个月的方便面了。
许春臣，17，男，300270，天津市大港区四化里38-2-303，兴趣：玩GBA、足球、羽毛球

ダメージアップルーム	先制攻击时伤害加大。
スタンプラスルーム	先制攻击时敌气绝。
めぐりあいの地	有同伴的时候战斗开始即可获得卡。

场景类	
卡片名称	效果
やすらぎの宝	出现宝箱的房间。
守られし宝	出现有敌人守护的宝箱房间。

いつわりの宝	出现多个宝箱但其中有些隐藏着敌人。
一时の休息	出现记录点。
交じり合うの世界	随机效果。
モーグリルーム	莫古卡片商店。
はじまりのキーガード	钥匙卡(剧情房间专用)。
みちびきのキーガード	蓝心卡(剧情房间专用)。
真实へのキーガード	红心卡(剧情房间专用)。
未知なる宝のキーガード	黄金卡(宝物房间专用)。



技能列表

——索拉专用技能——

攻击类		
技能名称	发动方法	效果
スライドダッシュ	同类攻击卡3张合计10--15点	滑行攻击。
ファイナルフレィク	不同类攻击卡3张合计10--15点	强力三连击。
スタンィンパクト	同类攻击卡3张合计20--23点	气绝攻击。
ザンテツケン	攻击卡3张合计0或27点	扣掉敌人一张卡。
ストライクレイド	攻击卡3张合计24--26点	远程气绝攻击。
ソニックレイヴ	不用类攻击卡3张合计20--23	突进六连击。
ラストアルカナム	攻击卡3张合计1--6点	连续攻击。
ラグナロク	攻击卡3张合计7--9点	射线攻击。
トリニティリミット	攻击卡+ドナルドダック+グーフィー	友情全体攻击。

魔法类		
技能名称	发动方法	效果
ファイラ	ファイア2张	火属性强力魔法。
ファイガ	ファイア3张	火属性超强力魔法。
ブリザラ	ブリザド2张	冰属性强力魔法
ブリザガ	ブリザド3张	冰属性超强力魔法。
サンダラ	サンダー2张	雷属性强力魔法。
サンダガ	サンダー3张	雷属性超强力魔法。
ケアルラ	クアル2张	HP回复。
ケアルガ	クアル3张	HP大量回复。
エアロラ	エアロ2张	以自己为中心小范围风属性魔法。
エアロガ	エアロ3张	以自己为中心大范围风属性魔法。
ファイアレイド	ファイア+攻击卡2张	加强版火属性攻击。
サンダーレイド	サンダー+攻击卡2张	加强版雷属性攻击。
グラビデレイド	グラビデ+攻击卡2张	加强版重力魔法。
ストップレイド	ストップ+攻击卡2张	时间停止。
ジャッジメント	エアロ+攻击卡2张	回旋攻击。
リフレクトレイド	クラウド+攻击卡2张	跟踪攻击。
ホーミングファイラ	エアロ+ファイア+魔法卡	跟踪魔法攻击。
ファイアガブレイク	ファイア+ムーシュー+攻击卡	爆裂火炎弹。
メガフレア	ムーシュー+ファイア2张	强力爆裂火炎弹。
ホーミングブリザラ	エアロ+ブリザド+魔法卡	跟踪魔法攻击。
アクアスプラッシュ	ブリザド+ファイア+エアロ	浮空冰属性魔法。

ショックインパクト	シンバ＋攻击卡2张	狮子吼加时间停止效果。
トルネド	エアロ＋グラビデ＋召唤卡	敌气绝效果攻击。
クエイク	グラビデ＋シンバ＋魔法卡	地面敌人全体攻击。
デジョネーター	ストップ＋グラビデ＋エアロ	单体即死魔法。
デジョン	ストップ＋エアロ2张	全体即死魔法。
バインド	グラビデ＋ストップ＋魔法卡	时间停止。
コンフュ	ジーニー＋ティンク＋召唤卡	混乱攻击。
テラー	召唤卡2张＋ジャック或シンバ＋ムーシュー＋道具卡	敌全体靠近不能。
シンクロ	クアル＋グラビデ＋エアロ	其他敌人的HP会变成和被击中的敌人一样。
ミラクルギフト	召唤卡＋魔法卡＋ジャック或バンビ＋ブリザド＋道具卡	续卡槽个数减少并回复敌我HP。
テレポ	魔法卡＋魔法卡＋ピーターパン	瞬移到目标背后。
ホーリー	メガエーテル＋ラストエリクサー＋道具卡或ストップ＋エアロ＋道具卡	强力光柱魔法。

必杀类

技能名称	发动方法	效果
ブラウドロア	シンバ2张或3张	辛巴气绝攻击，3张增强威力。
スプラッシュ	ダンボ2张或3张	一定时间内小飞象冰属性攻击，3张扩大攻击范围。
パラダイス	バンビ2张或3张	出现回复道具，3张加气绝效果。
パラダイススタンプ	バンビ＋攻击卡2张	斑比鹿强力混乱攻击。
フレアブレス	ムーシュー2张或3张	木须对敌火焰攻击，3张增强威力。
ショータイム	ジーニー2张或3张	神灯攻击2或3回。
シインクル	ティンク3张	一定时间内回复HP，3张延长时间。
凶斩リ	クラウド2张	克劳德连斩。
超究武神霸斩	クラウド3张	克劳德大范围空中突进攻击。
凶斩リ・改	クラウド＋ストップ＋攻击卡	加强版连斩。
マジック	ドナルドダック2张或3张	唐老鸭魔法攻击，3张增强威力。
ファイアドナルド	ファイア＋ドナルドダック＋魔法卡	烤鸭火炎攻击。
グーフィーアック	グーフィー2张	果菲突进攻击带气绝效果。
グーフィートルネド	グーフィー3张	果菲回转攻击。
ストームリーバー	アラジン2张或3张	阿拉丁移动剑攻击，3张延长时间。
サプライス	ジャック2张或3张	杰克魔法攻击2或3回。
スパイラルウエイブ	アリエル2张或3张	美人鱼大范围移动攻击，3张延长时间。
スラストラッシュ	ピーターパン2张或3张	彼得潘大范围移动攻击，3张延长时间。
フエロシアスリジ	ビースト2张或3张	野兽突进攻击，3张增强威力。

—— 利库专用技能 ——

攻击类

技能名称	发动方法	效果
ダークブレイク	攻击卡3张数值合计5－－15点	腾空攻击（限变身后使用）。
ダークファイガ	攻击卡3张数值合计6－－25点	光弹攻击（限变身后使用）。
ダークオーラ	攻击卡3张数值合计27点	突进攻击（限变身后使用）。

必杀类

技能名称	发动方法	效果
MMミラクル	米奇国王2张或3张	回复HP加敌全体气绝效果。

指环王·中土第三纪



GBA		
EA	SLG	128M
2004.11.02	29.99美元	1人用

文/MMCO
编/雪人

系统简介

正义与邪恶的对抗阵容



↑三对三的正邪对抗。

游戏伊始便会让玩家选择分别代表正义阵营与邪恶阵营的6人。正义方为人类王者阿拉贡、白袍法师甘道夫、精灵之王艾隆德、邪恶方为堕落白袍萨拉曼、戒灵之王与恶毒魔王索伦。不管选正义或是邪恶的人物，游戏中所有的版面都共通，只是所在立场与人物特技不同而已。正义与邪恶各有一个记录的空间。当选择一个人物时，会出现如图1的提示，问你是否要进入"索伦模式"，如果选"yes"那在游戏中，战斗内被敌人击败的同伴将不能再使用，选"no"则即使同伴被击破，只要随便过一关后就又能使用了。被击破的同伴呈红色。



图1

战前选择

战斗方法实在简单，毫不复杂。此游戏注重的是战略，而非等级，因此游戏中没有设置人物等级，只有特技。

战斗前，有些版面需要选1到3个其他同伴进行游戏，这些同伴每人都有一个特技，并且能力数值各不相同。



↑正义联盟。

↑邪恶王朝。

按SELECT键可以查看每个同伴的能力。

战斗方法



战斗时先配置队员，随后战斗打响。战斗中，整个战场被两条线划分为三个区域，分别是left（左）、center（中）、right（右）。在三个区域内的我方与敌方都有相对应的行动次数，这在每回合开始前都自动显示，如图2，这取决于所在区域英雄的领导能力。行动包括移动，攻击，远程攻击，而使用特技、道具不在其内。所有兵种除了正义方的骑士与邪恶方的






图4

半兽人骑兵外，移动一次后要想返回原处按B，确定按A。人物移动时，光标会显示出图3的刀剑，这表示移动到此能近身攻击，图4的弓箭则代表能远程攻击。如果是"X"则说明不能移动到此。



图5

远程攻击并不是所有人都会的，大家对准战场上的人物，按下A，就能看到右上角的方框内出现图5的数值，依次是移动力，近身攻击力，远程攻击力。如果远程攻击力为1，那就无法进行远程攻击了，注意这点。

同时，每个种类的参战角色包括敌我方的能力数值都能按start，然后选择"units"进行查看，如图6。

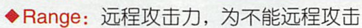
图6

◆Hit Points：生命力

◆Spirit Points：精神力

◆Move：移动力

◆Attack：近身攻击力



◆Range：远程攻击力，为不能远程攻击

◆Morale：斗志。战斗中被攻击后随机可能出现停滞状态，角色呈红色，暂停行动一回合。斗志便是决定出现此状态的数值。斗志从高到低为Fearless（无畏的），Brave（勇敢的），Green（好斗的），Average（一般的），Cowardly（胆怯的）。

◆Leadership：领导能力，直接关系到此角色所在区域的行动次数。括号内的数值就是最低到最高的行动次数，战斗中则随机取其中某个数值作为行动次数。其中只有英雄才具备领导能力，一般小兵级人物此项为0-0，即无行动次数。



图7

胜利条件此游戏与一般SLG有所区别，比较独特。在每个战役中都有固定的点数来体现胜利标准，如图7为"10"，则说明需要达到10点才能取得胜利。但战斗中正义（good）与邪恶（evil）两方都有取得点数的条件，任何一方达到点数要求后战斗均告结束。要是玩家所选的是正义联盟，假设先战斗中邪恶方达到过关点数，那就算失败了，反之亦然。不过所有战役如果全灭对方战斗队员的话就算胜利，达不到要求点数也无妨。

战后评价及升级



战斗胜利后就可依据英雄的功绩分配相应的XP。当然了，失败也可以得到XP，不过似乎很少。用XP能在"Update"中升级角色的特技，最高三级。按L还可以切换到强化能力，购买道具的菜单，用XP即可。

剧情攻略

接《指环王·护戒使者》开始时的剧情，刚铎王子伊斯尔德在打败魔王索伦后并未把至尊魔戒扔入末日山脉的岩浆中，而是占为己有，并想把魔戒作为刚泽王国的传世之宝保留下来。不过似乎死神已经向他伸出了魔手……虽然封面和PS2版一模一样，可惜莫利亚坑道内不会出现魔火……

第一纪

Basic Tutorial（基础教学）

◆剧情介绍：黄昏的余辉无力地散落在黑暗森林之上，胸前挂着至尊魔戒的伊斯尔德并未体会到永生与强大，只是被一种无形的力量压抑着，浑身感到疲惫不堪，反应也变得迟钝了。突然，一阵令人窒息的吼叫声穿透四周树枝所发出的沙沙声直逼队伍而来。"有埋伏。"后方守卫绝望地尖叫道。此为《指环王1》中开始的剧情。

◆过关点数：2

◆加点条件：击破拿旗帜的半兽人士兵(正义+2)
击破拿旗帜的人类士兵(邪恶+2)

此为教学战，正邪通用。先移动所选英雄攻击旗帜兵，然后再用其他士兵远程攻击，最后干掉旗帜兵结束。

Advanced Tutorial(高级教学)

◆剧情介绍：伊斯尔德从心里诅咒这些半兽人伏兵给他与部队带来的厄运，不过他似乎疏忽了自己也被魔戒所诅咒着。索伦的灭亡使得这些污秽的战斗产物更为疯狂地杀戮着，并且已经布满整个森林。"擒贼先擒王！"伊斯尔德对他仅存的士兵们大声命令道，接着挥动手中的大剑向半兽人砍去，"没有人指挥的话，这些半

兽人什么都不是！"一阵阵撕杀声，惨叫声，吼叫声过后，伊斯尔德被魔戒诅咒的命运终于在黑暗森林中黯然结束……

◆过关点数：2

◆加点条件：击破对方英雄（两方+2）

还是教学战，正邪通用。集合兵力干掉对方英雄即可，注意自己英雄别冲太前面。

Mission from Rivendell(精灵王的任务)

◆剧情介绍：3千年后的中土。伊斯尔德的嫡传子孙，刚铎王国的继承人阿拉贡从小就被寄养在精灵王艾隆德之处，不知是何原因，他已经失踪几个月了。艾隆德有点担心，对身旁的朋友说道："我们应该出去找一下，确认他是否还活着。"

◆过关点数：4

◆加点条件：击破一正义方英雄（邪恶+2）

到达中间桥的旗帜处（正义+4）

正义方剑士在前，弓手在后，利用树林防御力X2的地形特点，迎击过来的敌人。邪恶方切记不要孤军向前，要利用围攻战术，特别注意不能让中间的精灵王过桥。

Darkness Upon Bree（比瑞暗影）

◆剧情介绍：戒灵之王率领魔军来到比瑞，暗影降临，大雨瓢泼，就连纳斯哥尔的冰刺似乎都发出恐惧的尖叫声，听来足以让人感到刺痛大脑与心脏。比瑞的许多市民们都被无情的大雨与戒灵之王的恐怖震慑在自己昏暗的家中瑟瑟发抖。但有些勇敢的市民与无畏的战士们面对强敌依然拿起手中的武器奋勇抵抗，他们要告诉戒灵之王，在中土西部的比瑞，这位不死之王是得不到任何好处的！

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一正义方英雄（邪恶+2）

击破一戒灵Ringwraith（正义+2）

击破一黑暗骑士Dark Rider或邪恶方英雄（正义+3）

邪恶方队员到达下方一面旗帜处（邪恶+5）

正义方注意用围攻，特别是黑暗骑士。邪恶方此战简单，多利用黑暗骑士杀敌即可。

Attack on Fangorn(梵贡遭遇战)

◆剧情介绍：梵贡森林，双塔周边，投靠索伦的白袍法师萨拉曼正在视察他所制造的魔法傀儡，半兽人们的生长情况。为了组建一支能够对抗正义联盟的庞大军队，萨拉曼决定推倒梵贡森林的大片树木，以此建立更大规模的军事基地。一位正在砍伐树木的半兽人吃力地对萨拉曼说："主人，这树扎根太深了。"萨拉曼心里明白推倒这些树将会让森林的守护者--树精为之动怒，但他觉得自己已是索伦的左右手，将来实力必定凌驾于树精之上，所以最后他向半兽人下达了今生最错误的决定："推倒这些树，不管用何方法！"



◆过关点数：12

◆加点条件：击破一正义方英雄（邪恶+2）

击破一半兽人Orc或强兽人Uruk-hai（正义+1）

击破一黑暗骑士Dark Rider或邪恶方英雄（正义+3）

到达正义方的旗帜处（邪恶+2）

正义方要利用树精，它攻击力狂高。邪恶方还是围攻，并以树精为首要目标。

Conquest of Osgiliath（奥斯格利亚斯夺回战）

◆剧情介绍："奥斯格利亚斯城曾经是我们刚铎王国的瑰宝之一！"摄政王德内瑟独自坐在餐桌前深思着，他似乎无暇顾及眼前一道道的天下美食。他的两个儿子，波罗米尔和法拉米尔站在其身后，沉默不语地聆听父亲的教诲。"此城必须给我夺回来！"德内瑟在深思片刻后继续说道，"如果我们想要保证国王的完整性就得这样做。刚铎的主人们应该回到属于自己的领地。去把奥斯格利亚斯从半兽人手中夺回吧，我的儿子们，让他重新绽放昔日的光彩与荣耀吧！"

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）

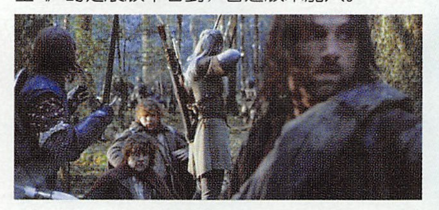
占领一个建筑（正义+2）

经过10个回合（邪恶+10）

正义方利用骑士破敌有效果。邪恶方使用人海战术。

Flight from Moria（莫利亚坑道的追兵）

◆剧情介绍：护戒队伍气喘吁吁，垂头丧气地从莫利亚坑道逃了出来，还未来等众人休息片刻，阿拉贡就说："大家不要在此休息，赶快走出这个山头。不然到了晚上，这里会成群结队地出现大批魔军。"但众人没想到，就在阿拉贡说完不久，坑道内的追兵就渐渐地聚集到整个山头……不过，护戒队伍并不是孤军作战，山间精灵将会助其一臂之力。此剧情可在《指环王1》的延展版中看到，普通版未加入。



◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄或食人魔Cavr Troll（两方+2）

击破所有精灵Elf（邪恶+4）

击破所有森林小矮人Woodsman（邪恶+4）

经过20个回合（正义+6）

正义方首先解决食人魔，然后尽量抵御攻击，防守反击。邪恶方用食人魔杀敌可轻松过关。

Amon Hen（弗罗多的决意）

◆剧情介绍：在东岸昔日城堡的废墟顶上，护戒使者弗罗多终于从迷茫中走出，决定独自带着魔戒去莫多，然后毁掉它。阿拉贡知道这段路只能让弗罗多自己去走，便祝福他一路顺风。此时，阿拉贡突然起身一跳，回望四周，迅速拔出配剑，似乎敌人在悄悄逼近此地。突然，阿拉贡对弗罗多嚷道："快！快跑，弗罗多！"说时迟，那时快，强兽人那狰狞的面孔已近在咫尺……

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）

击破一强兽人Uruk-hai（正义+1）

正义方利用地形取胜可能。邪恶方要各个击破。

第二纪

Crossing of the Ford（穿越浅滩）

◆剧情介绍：罗汉王子塞瑞德（Theodred）与他的小分队停留在美丽的河岸边歇息，解渴。塞瑞德坐在一旁，心想："难道索伦的部队真出现了新种类的兽人?不会只是小孩的童话故事吧！"不过他的想法立刻被现实所否决，新种类的兽人正朝他们追击而来，任务便是秘密杀害王子。

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）

击破对方拿旗帜的士兵(两方+1)

拿到南方敌人的旗帜（正义+8）

占领东边的土堡（邪恶+3）

正义方利用骑士推进，阻碍敌人同时击破。邪恶方多用远程攻击与兽人骑兵。

Fall of Osgiliath（奥斯格利亚斯陷落）

◆剧情介绍：刚铎军占领奥斯格利亚后不久，魔军又从水陆卷土而来。法拉米尔神情紧张地望着河面，最后决定用狭窄的水岸通道对付这些不速之客。时间渐渐过去，夜晚寂静而又沉闷。疲惫的士兵们等待着毁灭的到来，隔着一段距离战战兢兢地张望着波光粼粼的水面，神色紧张地听着敌人船桨与水面拍打时发出的"噗噗"水声，大战前的夜，死一般的夜。

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）

击破一邪恶士兵（正义+1）

占领前方建筑（邪恶+3）

占领后方建筑（邪恶+2）

正义方还要利用地形，围攻敌人。邪恶方以占领建筑为目的，不要过多恋战。

The Edge of Fangorn（梵贡的利刃）

◆剧情介绍：深夜，罗汉骑士团团长伊莫率领侦察小队深入强兽人营地刺探敌情。一位部下对他说："长官我发誓这些兽人不是来自莫多的军队。"伊莫赞同他的意见并告诉他说："这是萨拉曼的兽人军队。""长官，也让他们尝尝我



希望能在明年过年时买DNS，不知那时能不能在中国买DNS。宋文，15，男，435000，湖北省黄石市第八中学初三2班，兴趣：踢足球、玩PS2、GBA、电脑　　雪人：从目前的情况看，明年春节时买行货NDS的可能性不大，但是应该会有一些从国外进入的水货！

们曾经遭受到的痛苦吧！"

◆过关点数：15

◆加点条件：击破一邪恶士兵（正义+1）
击破一正义士兵（邪恶+2）
击破皮宾Pippin（邪恶+5）
击破马利Merry（邪恶+5）

正义方用骑兵，注意保护两个小霍比人。邪恶方以干掉小霍比人为目标，当心敌人骑士。

Ambush at Ithilien（悲哀的叹息）

◆剧情介绍：法拉米尔独自带队前往与魔军对抗。这毫无疑问是自杀行为，因为魔军的实力远在他的部队之上，交战不久，法拉米尔的军队已经被敌人打散。"坚持到底，就是胜利！"法拉米尔就算再如何激励队伍，都是如此无力，苍白。他的部下一个接一个的倒在血泊之中……

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
击破一邪恶弓手haradrim(正义+1)
击破一刚铎士兵（邪恶+1）
击破大象（正义+5）

正义方调整所有队员首先击破大象兵，然后就省力了。邪恶方此战轻松，多利用地形优势吧。

Scourging of the Villages（村庄的灾祸）

◆剧情介绍：在萨拉曼的唆使下，野人与半兽人，强兽人们穿上盔甲，拿上武器组成了一支庞大的远征军。他们此次的任务是踏平所到的一切村庄，包括孩子、女人、老人一个都不能放过，统统灭杀，最终攻占罗汉城堡。当罗汉方面得到此情报后被打得措手不及，许多村庄被烧毁，村民死伤无数，无家可归，凄惨无比。这是一场从开始到结束都极为丑陋与罪恶的大屠杀，那些流离失所的村民们最后选择战斗，他们视死如归，因为已经一无所有。

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
击破所有强兽人Uruk-hai(正义+4)
击破所有野人wildman（正义+4）
烧毁一幢房子（邪恶+2）

正义方注意防守右边，其他问题不大。邪恶方注意后方援助，不要把队员一个冲在前。

The Ride to Helm's Deep(舵之深渊遭遇战)

◆剧情介绍：萨拉曼大军逼近，罗汉国王塞德恩Theoden不想自己的子民卷入屠杀战之中，便放弃罗汉城堡与他的子民们一起往安全地带撤离。在途中，突然一阵阵狼嚎回旋在不远的山头上，那种死亡般的叫声慢慢靠近着王国的迁徙队伍。阿拉贡上前查探详情，国王问其曰："这叫声到底是什么？你看到了什么？""兽人骑兵！"阿拉贡大声叫道。"我们正被敌人的兽人骑兵攻击！"

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
击破一兽人骑兵wrags（正义+2）
击破一强兽人或野人（正义+1）
击破一农夫peasant（邪恶+1）

正义方用骑士抵御应该没任何问题。邪恶方用兽人骑兵作战可保全。

At the River Isen（水漫金山）

◆剧情介绍：萨拉曼破坏绿化的行为终于要在此关得到报应了。当树精之首看到自己的同伴与子孙们被萨拉曼砍伐，破坏后，愤慨无比！他召唤出自己的树精兄弟们说："兄弟们，今天



别再送了，再送你都穷了。（要送也要送给我）朱励哲，14，男，430012，湖北省武汉市江岸区第81中学初二11班，兴趣：画画、玩游戏、学习
雪人：看了前面的话，真的很感动。看了括号里的话，无语！



我们有个法师要先处理一下！"随后无数的树精从森林深处走向萨拉曼的双塔，准备正面与他的兽人部队展开决战。而另一部分树精则前往水坝，准备用水冲走这里的一切罪恶！

◆过关点数：10

◆加点条件：打开水坝，要两个树精分别站在左右两边的旗帜上2个回合（正义+10）
击破一对方英雄（两方+2）
击破一强兽人或野人（正义+1）
击破一树精Ent（邪恶+1）

正义方用骑士抵御应该没任何问题。邪恶方用兽人骑兵作战可保全。

Fall of Isengard（为绿色而战）

◆剧情介绍：这关说的便是树精们与萨拉曼的正面交战。树精之首为其同伴被萨拉曼砍伐而动怒，他向天空大声地吼叫，大地都为之震动。队伍集结后，树精之首对同伴们说："我们要为自身而战！不然只能选择末日降临！这是树精最后的一场战斗！"

萨拉曼的邪恶行经也将在此关被彻底终止！

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
经过10个回合（邪恶+5）
树精到达敌人旗帜处（正义+2）

正义方先联合击破萨拉曼，利用树精比较简单。邪恶方防守反击为主，不要冲上去。

Helm's Deep Breach（破败的城墙）

◆剧情介绍：萨拉曼的1万远征军已经开始攻打罗汉国王塞德恩所在的城堡。罗汉国王与子民们用血肉一同保卫着自己的家园。敌人使用炸弹后固若金汤的城墙瞬间被毁，大批敌军有如潮水般涌入城堡，难道罗汉就这样走到尽头了吗？

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
经过20个回合（正义+10）
强兽人取得中间旗帜（邪恶+4）
强兽人取得左右旗帜(邪恶+每面4)

正义方防守为主，到20回合可加10点。邪恶方要速攻，在20回合前完成。

Forth Eorolingas（勇往直前）

◆剧情介绍：城墙一再失守，罗汉国王塞德恩与他的部队已经被敌军逼入城堡最后一道防线！塞德恩咬紧牙关，在内心与绝望作着坚决的斗争。最后他挺了挺身，转向敌人一侧，用力地举起手中的剑，对着已经不多的士兵命令道："战士们！勇往直前吧！"随即与萨拉曼的大军开始了最后的较量。

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄或投石兵(两方+2)

正义方利用骑士破敌。邪恶方主要保护投石兵。

第三纪 

Assault on Osgiliath（再夺奥斯格利亚斯）

◆剧情介绍：德内瑟与儿子法拉米尔正为奥斯格利亚斯城的问题争论着。德内瑟责怪拉法拉米尔没有勇气与索伦的军队交战，更没有勇气去夺回城堡，并说他没有哥哥波罗米尔强。法拉米尔听后非常不快，怒目而视，依然拒绝带领自己的部下去送死。德内瑟最后只得用摄政王与父亲的威严命令他："带兵去把城堡给我夺回来！"虽然法拉米尔不得不去，但他根本无心作战……

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
经过10个回合（邪恶+5）



经过15个回合（邪恶+3）
取得敌人的旗帜（正义+2）

正义方保护好英雄，就算过15个回合也只有8点，邪恶方是胜利不了的，让敌人自动下来后击破，别让骑士进入城墙内，否则必死。邪恶方防守为主，地形上有优势，等待敌人冲过来各个击破即可。

Defense of the Beacon（灯塔保卫战1）

◆剧情介绍：索伦派出他手下最强的部下——戒灵之王率领30万大军直逼刚铎首都"王者之都"。途中，戒灵之王的部队发现了一座灯塔。一个半兽人对他说："大王，这可是刚铎现今最有用的东西了。只要刚铎的人点燃这个灯塔，那罗汉国看到后就会向他们发送援兵！"戒灵之王摸摸手中的流星锤，阴沉地说道："罗汉派不了援兵，因为他们看不到灯塔的火！"

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
经过20个回合（正义+8）
取得敌人的旗帜（邪恶+4）

正义方有墙壁保护，在内击破敌人吧。邪恶方可从两边夹击，效果不错。

Mt.Mindolluin（灯塔保卫战2）

◆剧情介绍：一个孤独而又饱经风霜的刚铎灯塔矗立在凄凉的高山顶上，灯塔上还有引火柴与燃烧用的油，只要点燃灯塔，罗汉国就会发出援军。对于邪恶部队来说，只要领队具有敏锐的洞察力，这个无人守卫的灯塔无疑是一个绝好的攻击目标。虽然灯塔希望能安静地呆在山上，不过似乎已经有士兵在往这里慢慢靠近，他们到底是敌是友呢？回答是有敌有友，戒灵之王已经派出部队前去毁掉灯塔，而正义之师也随即派兵支援保护灯塔！

◆过关点数：10

◆加点条件：皮宾Pippin到达旗帜处（正义+10）
击破皮宾Pippin（邪恶+10）

正义方想尽办法保护皮宾。邪恶方不惜余力攻击皮宾。

Walls of Minas Tirith（王者之都的城墙）

◆剧情介绍：大批从莫多而来的索伦魔军已经兵临城下，王者之都正准备迎接有史以来最为激烈的一场大战。魔军黑压压的一片，气势逼人，戒灵之王一声令下，大军如黄河泛滥般冲向王者之都！原本上下七层坚固的王者之都的城墙，在食人巨魔的践踏下瞬间化为乌有，士兵也在战斗中被这些巨魔打得肢体破碎，惨不忍睹！甘道夫意识到这场战斗首先的敌人就是那身强力壮的食人魔，于是他对身边所有的士兵命令道："先干掉食人魔！"

◆过关点数：10

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）
击破投石部队（两方+1）
经过15个回合（正义+5）
夺取正义方旗帜（邪恶+5）

正义方等敌人上来再解决。邪恶方小心推进即可。

Charge of the Rohirrim(罗汉骑士的荣耀)

◆剧情介绍：太阳下山，空中的云与地上的罗汉骑士们相映成辉。塞德恩国王加固了下马鞍，上了马，深深地隐藏起对自己这次战斗后是否能活着回来的忧虑，依然高举起手中的剑对效忠他的骑士们说道："进军！我骄傲的骑士们！纵然枪会断，盾会裂，人会亡，但太阳总会升起！前进吧，为了阻止世界的毁灭！"

◆过关点数：10

◆加点条件：击破所有邪恶队员（正义+10）

击破所有正义队员（邪恶+10）

正义方要多用地形优势。邪恶方一般打法即可。

Siege of Minas Tirith（王者之都的会战）



◆剧情介绍：王者之都前方阵线已被攻陷，城内都是士兵的残骸。索伦手下的得意部下们正看着身后占有绝对优势的魔军大部队，站在破败的城墙前哈哈大笑，似乎提早开始庆祝胜利的到来。王者之都的战士们依然在甘道夫的带领下顽强抵抗！

◆过关点数：12

◆加点条件：击破一对方英雄（两方+2）

击破一食人魔Troll（正义+5）

击破一正义士兵（邪恶+1）

击破一邪恶士兵（正义+1）

正义方等敌人上来再解决。邪恶方小心推进即可。

Pelennor Fields（勇猛之王的巡礼）

◆剧情介绍：罗汉国的援军及时赶到，缓解了王者之都的危机，并且大破魔军。不过此时从神秘东方赶来援助索伦的杀戮民族骑着硕大的巨象开始攻击罗汉国骑兵团。英勇的国王塞德恩与公主艾薇奋力抵抗，最终在随后赶到的阿拉贡与亡灵部队的帮助下，打败了索伦的魔军。阿拉贡作为刚铎唯一的王位继承人回到了王者之都，这便是"王者归来"部分的剧情了。

◆过关点数：10

◆加点条件：击破所有邪恶队员（正义+10）

击破所有正义队员（邪恶+10）

正义方先要击破大象，2回合后亡灵部队会出现，合理使用过关没难度。邪恶方注意敌人的骑兵，第一时间击破为好。

The Black Gate Opens（打开吧！黑门）

◆剧情介绍：弗罗多已经到达莫多，但他没有力量与索伦的守卫部队对抗，为了给他争取时间，阿拉贡集结了刚铎与罗汉所有剩下的部队前去黑门向索伦宣战，以此引开守卫部队。黑门前，虽然联军被魔军团团包围，但在人类团结面对敌人的时候，那将是最强大的！最终魔戒进入了末日山的岩浆，一切都结束了，世界再次和平！

◆过关点数：10

◆加点条件：击破所有正义方队员（邪恶+10）

坚持到15回合后，随机获胜（正义+10）

正义方要使用好每个队员，绝对不能让一个队员轻易死去，不然撑不到15回合后，因为是随机的，所以有时要到20回合才能胜利也是可能的。邪恶方强攻，最好在15回合内完成，不然运气不好就会失败了。

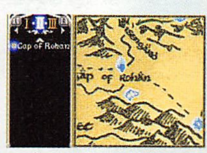


通关后在第一纪和第二纪都会追加隐藏关，难度不大，大家可以自己尝试一下。





↑第一纪隐藏关。



↑第二纪隐藏关。





真·女神转生 メシアライザー

恶魔之子——救世主降临

真女神转生·恶魔之子的新作到来了。人物以及仲魔基本上都继承了之前的几个作品，不过最大的变化就是从系列一贯的RPG变成了即时战略。但可能是因为第一次做这种类型，游戏的不少地方都不怎么成熟，比如NPC的AI偏低……呵呵，抛开这些不说，游戏还是有一些亮点的，比如战略性比一般回合制SLG要强，加上仲魔合成系统，使游戏的趣味性和耐玩度比起一般SLG来有一定提升。总之，喜欢SLG的玩家不该错过。



GBA		
ROCKET	RTS	64M
2004.11.04	5040日元	1-2人用

文/meteorsyd
编/娜卡

上手指南

游戏的战斗过程是完全即时的（竟然连暂停的设计也没有……不过还好有别的办法），所以要考虑好大致结果再行动。

战斗中屏幕左上的是能量点，用来召唤仲魔；右上的是已召唤仲魔数/最大召唤仲魔数。



移动光标到目标身上按A可以查看其状态。

按键	功能
A	选定目标。
B	取消选定的目标。
SELECT	查看大地图，可以观察所有目标的移动。
START	持续按住一段时间可以选择是否结束游戏。(可以当暂停游戏用……)
L/R	光标处于未选定目标状态时，按L和R能够快速在我方目标间切换。

选中主角可以对其进行4项操作。分别是：

◆いどう——移动。可以在战场选择目标进行定点移动。

◆こうげき——攻击。选择后会待机，自动攻击进入一定范围内的敌人。也可以点击敌方目标进行攻击。

◆まほう——魔法。有攻击魔法和辅助魔法之分，使用方法和攻击指令差不多。不同的仲魔都各有不同的魔法。而MP在使用后会自动逐渐恢复，速度很快。



◆コール——召唤仲魔。消耗一定的能量点召唤仲魔参加战斗。

如果选定的是仲魔的话，最后一项指令为：

◆もどす——取消仲魔。取消的仲魔在本场战斗中能够重新召唤。

进阶教程



◆地图菜单：在序章时的战斗间隙，只可以做记录以及选择仲魔。但在过了序章之后，就会出现可以自由选择行动的大地图，菜单也同时丰富了不少。



●いどう：移动到选择的地点

●あやしい馆：进行仲魔合体的地方（需要在特定建筑上才会出现的选项）

├かったい：选择仲魔合体

└せつめい：说明

●ステータス：查看仲魔状态

├しょうさい：查看已有的仲魔

《换装迷宫》确实是好游戏，3也要来了，热烈期待中……
朱容生，18，男，121000，辽宁省锦州市凌河区龙江南里12-15，兴趣：动、漫、游戏

┣ならびかえ：可以选择按级别、HP、属性、图鉴号4种要求对仲魔进行升序的排列
┗わかれる：丢弃仲魔

●へんせい：设置队伍 在想要使用的仲魔上按A后，通过上下来调整可召唤数量。部队最大仲魔数为30。

●デビダス：仲魔图鉴

●システム:系统 可以记录和设置游戏一些参数。



◆**仲魔状态**：仲魔形象的上方是名字和属性，下方是使用的魔法，右边的一张表就是仲魔的状态了。

●NO：图鉴编号

●LV：级别数（固定值）

●HP&MP：生命值与魔法值

●しょじ：拥有的仲魔数量

●アタック：攻击力

●マジック：魔力

●ガード：防御力

●Mガード：魔法防御力

●スピード：移动速度

●コール：召唤时所需要的能量点

而仲魔根据使用魔法的不同，可以分为攻击型（こうげきタイプ），魔法型（まほうタイプ），辅助型（ほじょタイプ）以及回复型(かいふくタイプ）。



◆**属性相克**：火克冰克风克土克雷克水克火，光和暗相互克制。

◆**复数下令**：按住A可以在地图上拉个框，这样就能够对选中的所有己方部队进行宏观的命令。不过只能选择移动……





◆**仲魔捕捉**：这次在捕捉上倒是十分简单。战斗中消灭敌人后会出现灵魂，这个时候要将我方的仲魔移动到魂魄上就会出现表情，表情直接决定是否能成功收复。

其实表情与属性有关，只要用与魂魄相同属性，就会出现笑脸，说明相性良好，然后等上几秒就可以收服。

◆**仲魔合体**：合体是真女神系列的一贯的重要系统，通过仲魔的合成，从而得到更强力的仲魔。

本来想把所有的合成组合用表列一下，结果计算一下发现这几乎是个不可能的任务。可以参与合体的是图鉴的前80号仲魔，80*80共有6400种……就算是把各种重复的情况统统去掉也有2880种……全写出来的话恐怕要占掉N页，所以这里就谈一下合体的规律和要点。

根据仲魔本身的种类，可以将80种仲魔按顺序每8个分为一组进行归类，分别是神族（NO.1~NO.8），恶魔（NO.9~ NO.16），天使（NO.17~ NO.24），龙族（NO.25~ NO.32），鸟系（NO.33~ NO.40），兽系（NO.41~ NO.48），鬼系（NO.49~ NO.56），恶灵（NO.57~ NO.64），妖魔（NO.65~ NO.72），变异类（NO.73~ NO.80）。

注意合体时的对象不可以是同种族，但选择的前后顺序不同不影响结果。

神族+恶魔→天使
神族+天使→恶灵
神族+龙族→天使
神族+鸟系→恶灵
神族+兽系→鬼系
神族+鬼系→龙族
神族+恶灵→龙族
神族+妖魔→兽系
神族+变异类→妖魔

恶魔+天使→龙族
恶魔+龙族→鸟系
恶魔+鸟系→天使
恶魔+兽系→变异类
恶魔+鬼系→兽系
恶魔+恶灵→妖魔
恶魔+妖魔→兽系
恶魔+变异类→鬼系

天使+龙族→神族
天使+鸟系→恶灵
天使+兽系→神族
天使+鬼系→神族
天使+恶灵→龙族
天使+妖魔→兽系
天使+变异类→龙族

龙族+鸟系→神族
龙族+兽系→鸟系
龙族+鬼系→恶魔
龙族+恶灵→鸟系
龙族+妖魔→鸟系
龙族+变异类→神族

鸟系+兽系→妖魔
鸟系+鬼系→恶灵
鸟系+恶灵→天使
鸟系+妖魔→龙族
鸟系+变异类→恶魔

兽系+鬼系→妖魔
兽系+恶灵→鬼系
兽系+妖魔→恶魔
兽系+变异类→鬼系

鬼系+恶灵→恶魔
鬼系+妖魔→变异类
鬼系+变异类→兽系

恶灵+妖魔→天使
恶灵+变异类→天使

妖魔+变异类→恶魔

从上表可以很清楚的知道仲魔合体后的种族，但对于具体得到什么并不清楚。其实这也是

可以预测一下的。

在选择合成的仲魔时，若选择的两只仲魔在其种族中的排名越靠后，最后得到的仲魔在其种族中也是越强的。

比如神族最强的NO.8和恶魔中最强的NO.16就能合体出天使系的最强仲魔NO.24。（当然了……排在最后的都是BOSS级的……哪舍得就这么合掉……这里只是举个例子，用NO.7合NO.15也可以得到NO.24，总之，越用高级仲魔合体得到的仲魔也越强。）







◆**仲魔的收集**：前80号没什么困难，战斗中收服加上自己合体很容易就能全部搞定。

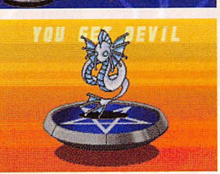
NO.81~NO.92是两个主角的骑宠的图鉴，分别是第一形态1种，第二形态2种，第三形态3种。每通关一次最多只能收集3个。

NO.93~NO.104则都是战斗评价给予的奖品，不过都并不十分强力，相反消耗能量点却非常多。

◆**战斗评价**：最后说下战斗评价。过了序章之后，战斗结束时会给出一个评价，分别从召唤仲魔数，使用能量点数，收服仲魔数，死亡仲魔数，战斗消费时间5个方面给出评分，单项得分最高为100。总分在400以上时评价为S，300以上为A，依此类推。



只要得到A或者S级评价的话就可以从电脑处得到仲魔做奖励。





战术分析

召唤出的仲魔如果被打死，则这场战斗中就无法再召唤，不过并不会消失。其实可以在仲魔濒死的话选择取消仲魔，这样就不会造成其死亡，而且还能进行再召唤。

游戏的关键就是以最小的召唤仲魔数及其牺牲数赢得战斗胜利，不仅因为召唤用的能量点是很有限的，而且这些还影响到战斗评价。

游戏是完全即时的，战斗中没有停止的时候，所以基本的战斗思路就是将敌人逐个击破，遇到强敌呆在一起时最好派一个目标靠近把它引到自己部队的伏击圈里集中消灭。尽量不要打混战，不可避免时则要派上皮厚防高的仲魔做盾牌，尤其魔法型仲魔一定要躲好，不然经不了几下攻击。

魔法在初期可能显得比较累赘，不仅速度慢，威力还小，但一些范围魔法在混战时还是比较有用的，后期的单体魔法威力也不弱，比较适合打牵制战。

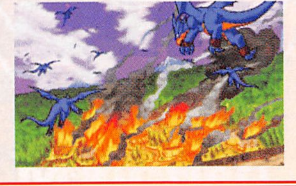
最后要说的就是操作——请像教小朋友走路那样控制好你的单位……因为它们的AI实在是太低。移动命令中如果遇到障碍便会不知所措到处乱跑，不过因为攻击指令也可以指挥移动，所以基本可以无视移动指令。还有在游戏中，两个目标是不可以重叠的，当后者被命令到与其他目标上的位置时，它就会开始“闲逛”（真的是很匪夷所思的AI设计），所以战斗时的操作非常重要，以免发生一边战况危急，而另一边在闲庭信步的情况。



冒险流程

序章 征兆

村子遭到帝国军的袭击，关键时刻，仲魔レッドキャップ出现，保护亚美（亚美）安全离开村子。





—— BATTLE 1 ——

战斗教学，敌人无法攻击到你。只要根据提示把两人移动到上方村子的出口就可以。注意最后要按B取消目标才行。否则他们会一直晃悠……

尽管全力的逃跑，但出村时还是被两只仲魔追上了，レッドキャップ要亚美快跑去求助，自己留下抵挡。时之塔内，基索（ジソ）一伙3人正在讨论自己所做的奇怪的梦。这个时候亚美跑来说明事态，基索和阿奇拉（アキラ）听后立刻跟着亚美跑回村子。不想在门口遇到了一路跟来的仲魔，在主角的仲魔赶到后战斗开始。





—— BATTLE 2 ——

使用基索和阿奇拉分别消灭两只仲魔，这里会教你使用攻击和魔法，不过现在还是用攻击的话效果好些。

赶回村中，发现村子已经被火焰摧毁了，不过幸运的是レッドキャップ还活着。

—— BATTLE 3 ——



此战主要说明如何收服仲魔，只要分别把基索和阿奇拉移动到仲魔魂魄上就会有剧情。

—— BATTLE 4 ——

控制基索交战帝国军。从现在开始就可以召唤仲魔了，选择强力的伙伴将敌人消灭吧。

选择移动到发光的晶体上可以恢复15点召唤能量点。

战胜后，敌人发现不是对手，纷纷逃离战场。怎可以就这样放过破坏村子的敌人。

—— BATTLE 5 ——

使用阿奇拉对战敌人的残党。要注意敌人中有仲魔会使用回复魔法，应优先消灭。

众人一路追踪敌人到了沼泽，正想上前消灭它们，却目睹一敌兵在毒沼中身亡。看来一定要当心脚下的沼泽才行。

—— BATTLE 6 ——

不会飞的单位当心别走到毒沼中去，否则会中毒不断减血。本战一开始就有仲魔帮忙，可以说非常轻松。



消灭了帝国军的残余势力后，主角们继续前进来到一处草原。突然从树后出现一只仲魔，还没来得及解释，它就叫出同伴袭击过来。

——BATTLE 7 ——

敌方有4个人，不过靠的都比较近，如果直冲上去无疑是不理智的。召唤出一只小部队后把它们一个个引诱下来逐个击破就能轻松过关了。

在澄清了误会之后，那只仲魔提出要帮助主角与帝国军战斗便加入了队伍。并告诉主角在草原的深处，有帝国军的



一个要塞。于是基索一行人立刻赶了过去。

—— BATTLE 8 ——

注意不能消灭任何一个敌人，否则会GAME OVER。只要跑到门口箭头指着的地方就可以了……不过要小心敌人的催眠魔法。



有基索在门口牵制，阿奇拉来到了要塞的内部。在里面发现了帝国军制造的能量装置。

—— BATTLE 9 ——

虽然只要把4个能量装置打掉就能过关，但要小心它们也是会攻击的，最好先把其它的仲魔清理干净再集中攻击能量装置，以免被多方攻击造成太大的损失。



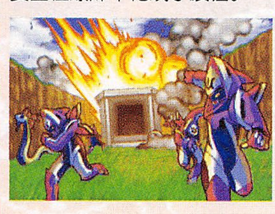
在阿奇拉成功破坏了要塞后，基索也赶到了。不过由于失去控制，要塞也即将爆炸。一行人必须马上从这里离开才行。

—— BATTLE 10 ——

这一仗可以同时使用阿奇拉和基索，实力非常充沛。虽

然有5分钟的时间限制，但绝对是足够的。破坏挡路的大门和敌人，来到地图左下角就可以通过。

成功的脱出后，帝国军的要塞在爆炸中化成了废墟。



回到时之塔，レッドキャップ告诉众人，要寻找到4大属性的秘石给武器补充能量，才有希望对抗帝国军中的高级仲魔们。不过它对于秘石的位置却是一无所知。

幸好在雷娜（レナ）的占卜帮助下，大家得知了秘石的大概位置。之后为了尽快找到所有的秘石对付帝国军，大家决定兵分两路，分头行动。商讨完毕后，决定基索和雷娜一组，亚美则和阿奇拉一组。

玩家可以在基索和阿奇拉之间选择一个小队进行冒险。两队行走的是不同的路线。（第四章时虽然两个主角会合流，尽管一同前进，但控制的还是之前选择的一方，而且敌人也有区别。总的来说这是个隐藏的难度选择，基索为





NORMAL，阿奇拉是HARD。）

第一章 出发

◆ 阿奇拉侧 ◆

进入第一章后终于能够自由的在ヴァルハラ大陆上自由行动了，而菜单栏里也多了不少功能。

第一站是ハイドラの町，这里有仲魔馆，可以对仲魔进行合体。稍微强化一下队伍吧。认真准备好了以后就可以向下一个目标出发了。



一路来到雨の森。地如其名，果然无时不下着大雨，正当两人想快点通过的时候，不想却遇到了早已埋伏在此的敌人部队。

—— BATTLE 1 ——

这一仗敌人比较分散，并没有太大难度。但要小心对方的混乱魔法，尽可能的不要自相残杀。



通过一小镇后来到了雾の湿原，由于大雾的缘故，不小心两人走散了，正当着急的时候却听了帝国军士兵的声音，无奈只好先和它们交手。

—— BATTLE 2 ——

这一仗敌兵的机动性比较高，诱敌的战术不是很能体现效果，要掌握好时机才行，敌人的混乱魔法依旧非常讨厌，要当心。

战后找到了跑丢了的同伴。

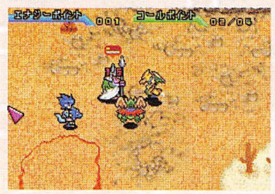




在通往时空转换器的山谷中，遇到了守护通道的强敌。又一场战斗不可避免。

—— BATTLE 3 ——

消灭完杂碎后就围攻攻击BOSS吧。当心它攻击力很高，回复仲魔是重点，要保护加利用好，当然也不要忘记先消灭敌人的回复单位。这样的话纵使它攻击力再高也无法抵挡几阵攻击的。通过后，主角的仲魔进化。



◆ 基索侧 ◆

—— BATTLE 1 ——

同样在雨之森，不过基索要对付的敌人简单多了，没有会使用混乱的敌人，相当普通的一关。



近期GBA上大作多得让人玩不完，像《圣魔》《OG》《王国之心》《塞尔达》……这大概是GBA退居二线之前的最后辉煌吧！
邢志超，20，男，150080，哈市南岗区清渡路20-2号一单元404号

BATTLE 2

山道中发生的战斗，敌人仍然是5个低级仲魔，尽量少做召唤，打好战术战吧。



BATTLE 3

基索的第一个BOSS关。整体难度不大，不过有一点很讨厌，那就是BOSS房间所在的门，需要用两个仲魔同时压住上方和下方的两个开关才能打开，这样无形中就损失了两个战斗力。有两种办法，要么用低级仲魔压，让大部队通过后取消它们重新召唤，不过会浪费些能量点；还有就是把BOSS从房间中引诱出来，之后再加以围攻，注重评价的话推荐后面的打法。

通过后，主角的仲魔进化。

第二章 曙光

◆ 阿奇拉侧 ◆

进入时空传送点后，阿奇拉第一个目的地是冰之魔界。





经过沿路的村庄，来到了一处冰原。亚美从奇怪的雪人中救出了一只仲魔，交谈中，帝国军的士兵突然出现。





BATTLE 1

7个敌人，新出现一种HP挺高的仲魔，这个时候更要注意优先引诱消灭敌人的回复单位，之后就简单的很了。

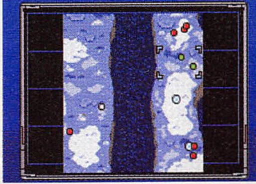


在冰封的山洞中，阿奇拉发现一伙帝国军在欺负一只雪人仲魔(某人转行了……)。当然二话不说救人要紧。



BATTLE 2

先抓紧赶往地图的左边救助雪人（怎么听起来那么耳熟……），如果它被打死的话也就GAME OVER了。踩了上方的开关后，会有平台来回移动，抓紧时间过悬崖。如果有强力的飞行单位，也可以先派过去救助。然后再消灭余下的敌人。





踏入一块被唤做绝望雪原的地方，遇到守候多时的帝国军。而它们企图关闭前往冰之神殿的传送点，必须要赶在它们成功前通过。

BATTLE 3

15分钟内到达地图左上的黑色传送点。其实完全可以不理睬杂兵，直接跑到传送点处，还可以轻松得到400分的S级评价……不过控制起来要细致一些，否则很可能就不知道会跑到哪里去了。



冰之神殿外，守护冰之神殿的仲魔正在休眠着。但没想到阿奇拉等人的交谈却吵醒了它们。看来想进入神殿，非得先消灭它们不可。



—— BATTLE 4 ——

敌人数量不少，先别急着去惹中间的仲魔，把左右两侧不断移动的先消灭点，之后再一个个引诱消灭中间的仲魔，最后剩下的几个也成不了大的气候了。



进入神殿内部，找到了守护秘石的仲魔。虽然阿奇拉并不想通过战斗得到秘石，但守护仲魔完全不同意把秘石交给阿奇拉，并要把不肯离开的阿奇拉消灭。无奈，只好用武力了。

—— BATTLE 5 ——

敌人分的很开，消灭小兵不是问题，周围可能会干扰到你的敌人全部消灭后就可以挑战BOSS了。它HP很高，要注意属性。不然很可能徒劳无功。只要分别摆好了回复和战斗单位的位置，那胜利就只是时间问题了。





胜利后的阿奇拉终于得到了冰之秘石。

◆ 基索侧 ◆



基索前往的第一个地方是火之魔界，比起阿奇拉来，整体的难度比较低。

—— BATTLE 1 ——

敌人中没什么高级仲魔，只是要注意别同时被N个敌人盯上，它们基本都有范围攻击魔法，打混战不是个好主意。

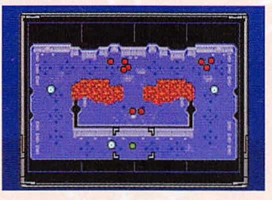


—— BATTLE 2 ——

敌人不难，但战场上不停喷火的熔岩却非常厉害，伤害非常大，一定不要呆在会喷火的熔岩边上，否则你会知道“后悔”怎么写。

—— BATTLE 3 ——

暗之神殿外的战斗，敌人分的比较散，很容易逐个击破。不过第二个能量点的获得不那么容易，最好先稍微计算用派什么仲魔出场好。



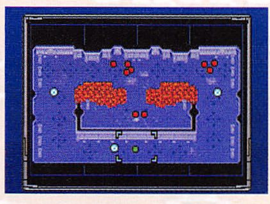
暗之神殿内，基索遇到了守护火之秘石的仲魔。它同样不肯交出秘石，但基索不可能就这样被要求回去，就算是用武力也要把秘石得到手。

—— BATTLE 4 ——



BOSS在中间，不用担心会不当心招惹到它。周围的敌人会做逆时针方向的移动，最好不要正面接触它们，而是追在它们后面，把跑的慢的一个个消灭。之后就可以对付BOSS了。

中间的道路踩上去后会崩塌，不可恢复。如果有飞行单位的话，其实可以故意把路踩坏，再派飞行单位进去把BOSS引出来，这样BOSS旁边的那个回复仲魔就出不来了。可以多花点心思“照顾”BOSS了。



第三章 希望

回到了时空传送点，阿奇拉两人立刻赶往下一个目标，地之魔界。

村庄中遇到了之前在冰之魔界中遇到的人，他们告诉阿奇拉，帝国军正在制作某种装置，但具体的作用和目的还不知道。他们走后，又遇到之前说过话的一只仲魔，它告诉阿奇拉自己知道藏有秘石的光之神殿的位置。正当阿奇拉想要问个明白的时候，突然村人大喊帝国军出现了。

—— BATTLE 1 ——

敌人的仲魔基本上都又高级了不少，因此引诱伏击的战术也更加重要，再强的敌人只

女性玩家不是很多吗？为什么那么多男生还是会对女性玩家感到惊讶？
沈嘉佳，19，女，201300，上海市南汇区科教园8幢418室，兴趣：掌机、动漫

要落单了一样可以消灭。



暴风的沙漠中，阿奇拉发现了帝国军，只见它们说完话后突然就消失了，难道这就是那个装置的力量？这个时候前来联络的一只仲魔大声说话的声音暴露了躲在岩石后的阿奇拉。又一场战斗不可避免。

—— BATTLE 2 ——

敌人尽管比较分散，但攻击和HP都不低，要注意回复。另外地面单位在流沙上会被推动，最好不要站上去。



在沙漠中继续前行，发现了正被帝国军追击的守护光之神殿的仲魔，当然义不容辞的要给予帮助。

—— BATTLE 3 ——

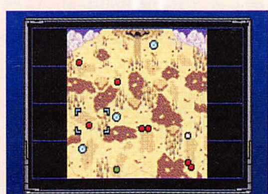
地面单位别走到流沙坑里去，如果不当心掉进去了也要马上出来，否则会不断减血。敌人方面依旧是些血多皮厚的仲魔，要打的稳重一些。



与守护仲魔一同来到了神殿门口，发现了正在攻打神殿的帝国军。于是阿奇拉立即出手相助。

—— BATTLE 4 ——

比起之前几仗，这次算简单多了，敌人不仅数量少，而且机动性低，很容易就能全部消灭。注意地上的深色区域进入了会不断减血。另外就是要注意救助右边的NPC，最好一开始就把右边的敌人消灭，否则NPC被敌人打死的话也同样会GAME OVER。



光之神殿内，阿奇拉来到了守护地之秘石的仲魔面前，希望能够得到秘石。但与之前的守护仲魔一样，它并不愿意把秘石交给阿奇拉。并告诉阿奇拉除非把它消灭，不然是不可能得到秘石的。于是，阿奇拉只能再一次的与守护者进行战斗。

—— BATTLE 5 ——

整个地形被分割成5个房间，通过传送点前进，这样的设计便于稳扎稳打，难度并不特别高。地面上的红色结晶，通过的时候会受伤，但没有大碍。靠近右上的女神像还能得到全回复。

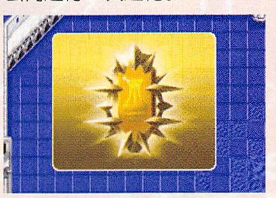
进中间的房间打BOSS前，最好还是把里面的4个敌人尽量吸引出来打，虽然这个守护仲魔并不强，但它们4个敌人窝在一起结果谁赢就比较难说





了。当然了，如果实力够强，直接冲进去全力攻击守护仲魔也是个不错的办法。

最后终于从守护仲魔处得到了地之秘石，阿奇拉小组的任务终于算全部完成了。接着，阿奇拉的仲魔会再进行一次进化。





◆ 基索侧 ◆

在基索这一组得到了火之秘石后，两人也立刻赶往了下一个秘石的所在地——风之魔界。在村子里打听完需要的情报后，就朝着封印着风之秘石的突风的洞穴出发了。

首先来到了迷路的森林，一进这就被一只捣蛋的仲魔施了个魔法。基索虽然十分生气，但也没有办法。继续前行，不远处又看到了那只仲魔，没想到它居然惹到了帝国军的头上，当即就被“修理”了一通。尽管基索心里不高兴，但还是不能见死不救。

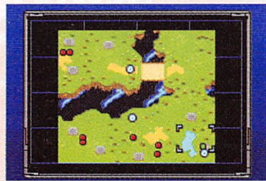
—— BATTLE 1 ——

没什么难点，只是要靠地面上的传送点来前进比较麻烦，

真该拿雪人搞个游戏，最终BOSS是SUN（太阳）。孙淖，11，男，210008，江苏省南京市鼓楼区江口路61-406，兴趣：GBA、PG
雪人：——！

最好一个个运过去……否则你就会再次体验到NPC的AI有多么“高级”了。





一路前进到风刃的洞穴内，等待着的，又是一批帝国军的仲魔。

—— BATTLE 2 ——

注意战场上在喷能量弹的机关，敌人中没什么强的，随便砍砍应付一下好了……



来到风之谷，竟然遇到两个帝国军的仲魔架着一个俘虏来做“谈判”，要求基索把得到火之秘石给它们，否则就要杀掉俘虏。犹豫了片刻后，基索把“秘石”丢给了帝国军的仲魔，而它们倒也如约的放走了俘虏。不过这之后，基索就告诉它们，刚才给它们的不过是块普通石头而已。下一步要做的，当然是消灭它们。

—— BATTLE 3 ——

上方靠近悬崖处有开关，让仲魔踩在上面会出现道路，对岸也有一个开关，让过了悬崖的仲魔踩住后可以让左侧负责踩开关的仲魔也过崖。之后，只要小心的“照顾”一下敌人就OK了。



—— BATTLE 4 ——

这一仗的多数敌人仍然不怎么样，只是当中的大家伙比较厉害。当然了，只要清理完小卒，那它也不算什么强敌了。



最后在突风的洞穴处找到了守护风之秘石的仲魔。尽管再三的解释，但它还是不愿意将风之秘石交给基索。（怎么都那么小气……）

—— BATTLE 5 ——

地图上有5个开关，只要不全部踩下，BOSS是不会出现的，所以可以先收拾完所有的敌人，之后再去踩开关。BOSS会在右侧的洞口出现，先摆好强大的阵势准备“欢迎”它吧。

胜利后得到了风之秘石，而基索的仲魔也做了最终的进化。

第四章 目的地

在各自得到了两枚秘石后，基索和阿奇拉在时空传送中心集合了，两个都拿出了自己得到的



秘石，这个时候大家对之后的战斗都充满了信心。

进入中间的传送点，大家来到了最后的目的地——セントラルランド。



进入传送点前的小镇，发现这里的仲魔都一个接一个消失了。基索和阿奇拉都感觉帝国军的那个“装置”就在这附近。就在这个时候，帝国军的仲魔再次出现。

—— BATTLE 1 ——

战场的中间比较热闹，所以最好不要盲目靠近，还是先把两边的敌人消灭，拿了能量点再说，之后召唤强力的仲魔再逐一消灭中间的敌人。





在平原上，无意中遭遇了帝国军的部队。废话少说，先消灭敌人。

—— BATTLE 2 ——

敌人魔法和攻击都比较强劲，一些弱小的仲魔要注意安全。战场上有不少晶体装置，只要全部破坏掉就能完成任务，不过它们也是会攻击的。所以还是先消灭敌兵比较安全。

在平原的深处，又遇到了正



在等着“欢迎”一行人的帝国军。而基索等人也是时候该对它们长期以来的“欢迎”做一下“感激”了吧。

—— BATTLE 3 ——

又是一场限定时间内到达指定目标的关卡。完全不用管那些敌人了，仔细的控制主角飞到上方的传送点就行了。再次轻松拿一个400点的S级……



一进入帝国军的黑暗城堡，就看到了战乱的幕后首脑——スカアハ。话说了一半，只见它用魔法催眠了一组同伴。看来现在不仅为了世界要消灭它，哪怕只是为了同伴能够恢复，也一定将它打到。





—— BATTLE 4 ——

敌人不多，但都是些顶级的仲魔，相当厉害。不过还好战场比较广，很容易做到攻守的快速切换。将周围的敌人都消灭后再集中攻击スカアハ。

打败了スカアハ后，它并没有被消灭，而是释放了魔法弹开了一行人，转身跑到黑暗城堡的深处去了，主角也立刻紧紧跟了上去。



来到一处特别的房间，スカアハ就站在中间的平台上。スカアハ没有再逃跑，而是开始向主角说起了身边的装置。用这个东西就可以吸收仲魔，并夺取仲魔的能量，而只要有了足够强大的能量，就可以让暗黑之王复活。

スカアハ说完，就用装置把主角的仲魔也吸收了进去。危机之时，主角冲到装置前，将4块秘石全都投向了装置，尽管最后主角的仲魔被救了出来。但秘石的强大能量也使得暗黑之王成功的复活了。

スカアハ非常高兴，以为是自己令暗黑之王复活，这样就可以命令它。但出乎スカアハ意料的是，暗黑之王并没有听从自己的指令。不仅如此，スカアハ还反而被它吸收。（好俗的故事……）

最终的战斗即将展开。





FINAL BATTLE

这关没有敌人，但暗黑之王600的HP也够受了。战场上有8个晶体状的东西，打掉的话可以得到能量点。BOSS最初会待在当中，但不管你是否靠近，一段时间后，它都会瞬移到你面前进行攻击。这个时候就是关键了，用皮厚的仲魔挡着，自己去尽量多搜刮一些能量点。做盾牌的仲魔濒死的时候一定要将之取消，然后重新召唤。有了足够的能量点后，那你想怎么打就怎么打了，不过围攻的话要小心它的范围魔法，比较厉害。



打败了暗黑之王后，威胁世界安危的力量也终于消失了。

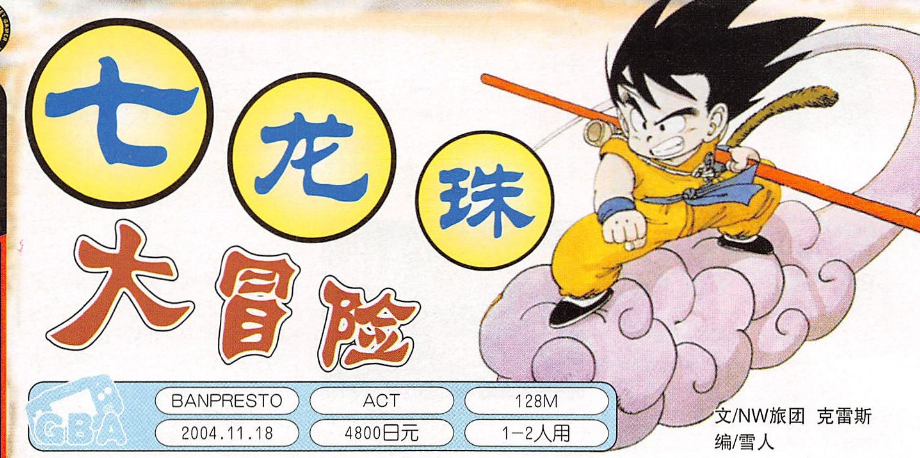
当主角从城堡中安全出来的时候，正在门外等待着他的，是好友的笑脸……以及……充满阳光的大地。







感谢掌机让我找到了女友（我向人借，结果一来二去就……）。郑奕，20，男，210094，南京理工大不17C宿舍414室，兴趣：玩游戏
雪人：看来俺也要把掌机卖了然后找MM借掌机玩了。



文/NW旅团 克雷斯
编/雪人

游戏模式解析

第一次游戏时，在选择记录的画面会让玩家选择难度，“かんたん”为简单模式，“ふつう”为普通模式，“むずかしい”为困难模式。选好难度以后，进入菜单画面：



●ストーリー：剧情模式
●タイマンバトル：对战模式
●通信对战：顾名思义，就是通信对战
●オプション：选项
1、コレクション：收集品
2、セーブデータを消す：消除游戏记录

操作介绍

★十字键：移动，连点两下左或者右为跑。
★A键：跳跃，轻点小跳，按住大跳。
★B键：攻击，连点形成连击。
★L键：如意棒乱舞，消耗武力槽。
★R键：剧情发展到火焰山时，学会冲击波，以后按住R键就可以蓄力发波了。
★跑动中+B：肘击，可作为连击的起手式。
★上+B：旋转如意棒，可用来防御敌人的某些进攻，例如反弹敌人的子弹。
★A后+B：跳起用如意棒打击敌人，地面时A+B同按为低空版，很实用的一招。
★A后+上B：跳起向上踢腿，地面时A+上B同按为低空版，可将敌人踢飞，也可将导弹踢回去。
★A后+下B：跳起俯空踢，地面时A+下B同按为滑铲。
★L+R键：配合方向键使用为乱舞系必杀技，消耗能量槽，威力巨大。剧情到一定程度时，按住R键再按方向键+L键为乱舞系必杀技的升级版，乱舞过后追加一个冲击波，威力更是不同凡响。
★摔投：攻击敌人让其处于硬直状态时，按方向键前+B可以将敌人摔投出去，被摔出去的敌人还可以砸到其他敌人。
★三角跳：面对墙壁跳起，接触墙壁的瞬间按与墙壁相反的方向键+A键，可连续跳。



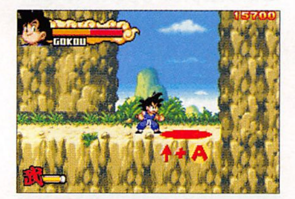
神游如果努力为玩家造福，多引进大作，我们一定会鼎力支持的。
宋卿，24，男，233000，安徽省蚌埠市凤阳路第一小学，兴趣：绘画、PC、TV游戏、掌机游戏、动漫音乐

第1关 悟空的家

悟空与布尔玛由此相识，我们的冒险也从这里开始了。毕竟是第一关，用来上手的，熟练一下操作，然后尽情地去蹂躏敌人吧！前进不久后画面中央会出现一个大"！"，这表示



要将画面内出现的所有敌人全部消灭才能继续游戏。到了一个地面上有红色的"上+A"标志



的地方按上+A键，利用如意棒的伸长到达高处。看到一扇红色的大门时，不要着急，现



在还进不去，要到收集模式(需将剧情模式通关后才会出现)里才会打开。在第二个可以进的



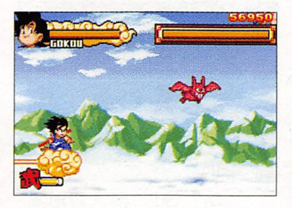
山洞里得到"龙珠雷达"。BOSS是一个大熊怪，战斗时会转为对战模式(其实这还不是真正的对战模式,详见下文分解)。它的攻击方式不多，一般只会用刀劈，但也会发波，小心应付，很简单的。

第2关 龟屋

从龟仙人手里得到了"筋斗云"。(可以进行空中战了)

第3关 乌龙之村

空中战,悟空架着筋斗云追赶逃跑的乌龙。乌龙开始只是



一只蝙蝠,但它会变身成钻头和导弹,不过不用怕它,它毕竟自身能力不济,简单之至。

第4关 荒野

与乐平的对战关，乐平的"狼牙风风拳"威力很大,不过有



起手式,可以及时躲开,此外他还会发射导弹,只要不离他太远就不会打到你,飘在空中的普尔会丢炸弹,但威胁也不大。

第5关 火焰山

很简单，学习关，按住R键蓄满武力槽，然后成功发出一颗冲击波就OK。



第6关 皮拉夫城

为了寻找最后的一颗龙珠，悟空一行人来到了皮拉夫的城堡。本关分支路线较多,但条条大路通罗马,只要按照"GO!"标志所指的方向走，就最终可以找到BOSS的。攻关中的注意事项如下：小心地上的针刺，看到监视器后要及时将其打爆，要不然它会向你发射子弹。小



心滚动的大铁球,被它砸到可不是闹着玩儿的，不过可以跟在它的后面，让其为你开路。注意有一处地方连续有三个平台，上面会掉下大石头，这里要提前加速跑到平台下避难，要不就成肉饼了。另外本关可找到"超武水"(作用为增加武力槽上限长度)和"兔装耳朵"。BOSS为皮拉夫及其手下操纵的两台球形机械。先集中攻击小的那



个，它比较难缠，只剩大的以后就比较好打了,它只有三种攻

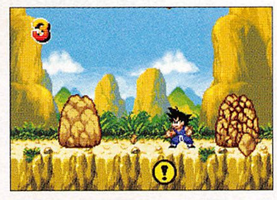
击方式，跳起来砸你--只要提前躲开它的影子就可以了；喷火--见它的喷火嘴有火星时就离它远点；导弹--它一下蹲就是要发射导弹了，小心躲避。多利用必杀技，胜利也就在眼前了。

第7关 龟屋

龟仙人收了悟空和小林为徒，并让他们修行，修行的内容是到西南之森找一块有标记的石头。本关无甚难度，一会儿就可以找到刻有"龟"字的石头。在山洞里可找到"超命水"，作用为增加HP上限。红门依然



进不去。之后原路返回，战胜小林后过关。然后龟仙人又有了新的教学内容--打石头（打碎10块大石头后合格）。最



后，龟仙人教授二人真正的对战格斗模式的技巧：第一次，只要攻击到小林即可；第二次，只



要成功防御住小林的三次进攻即可；第三次，注意HP槽下面的绿槽，那是防御崩坏槽。进行防御或被击中时，会消耗该槽，当该槽空了以后，就防御不能了，而且此时处于完全被动状态；第四次，内容为将对手击打浮空而后追击。将小林的防御崩坏槽耗尽后，利用前+BBB的连击将小林浮空，悟空会跟着自动高跳到空中，适时地连按攻击键即可。

第8关 "天下第一武道会"会场

第一回合，悟空对基兰，两个字——简单！





第二回合，悟空对那木，那木也会空中连击，不过他也没什么太大的威胁啦，轻松搞定。

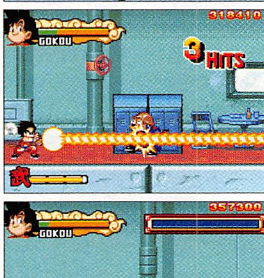


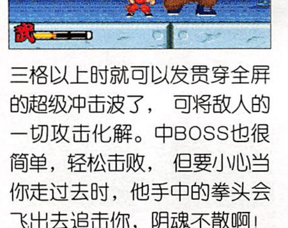
决胜战，悟空对佳基·琼（龟仙人），他的HP槽和武力槽都是悟空的二倍，而且进攻欲望强烈，算是相当强的对手了。牢记上一关中龟仙人教授的对战技巧，与之打游击周旋战，胜利早晚会到来。过关后得到"佳基·琼的假发"。

第9关 马斯尔塔

悟空闯进了红绸军的总部！黄色的木箱可以打破，里面可能有加血道具，也可能有敌人。前行得到"超武水"，武力槽到了







三格以上时就可以发贯穿全屏的超级冲击波了，可将敌人的一切攻击化解。中BOSS也很简单，轻松击败，但要小心当你走过去时，他手中的拳头会飞出去追击你，阴魂不散啊！上楼梯向右得到"超技水"，然后



一直向左，打败几拨敌人后与忍者BOSS对战。他会伪装成大石头，不过纯属搞笑。然后是忍者五胞胎（汗……）多用冲击波吧。一路冲杀，来到红绸军总首领处时，却中计掉到了下方的怪物房间里，这家伙不会移





动，但却会放电。普通攻击对它是不起作用的，要把左边挡风的石块打碎，让冷风吹进来将它冷冻后攻击才有效。

第10关 海底洞窟

一路上的蝙蝠很是讨厌，小心它们。本关也是分支路线很多，跟着方向标走吧。 中BOSS实力很强，攻击方式也





很多样，小心应付。 到了洞窟深处遇到BOSS， 他也会跳起俯空踢，而且能控制石块，还是那句话，多利用必杀技吧。

第11关 圣地加林

悟空在这里与邪恶的桃白白展开了一场激战，不过最终还是败在了桃白白的咚咚波下。悟空来到了加林塔上，与加林仙



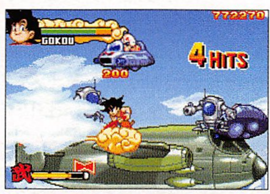




人玩了一通"捉迷藏"后， 喝下了圣水。这次悟空实力大增，轻松打倒了桃白白。

第12关 红绸军基地

开始又是飞行关，不过无甚难点。到了地上后，也没什么要说的，只是某个门里有"超命水"，一定要拿到。其他的就没什么了，到处都是敌人，感觉好烦啊！不喜欢硬拼又有一定技巧的玩家大可不顾敌人的阻拦只管往前冲。BOSS是一个大机器人， 它的巨型炸弹可不是闹着玩儿的。而且它还会







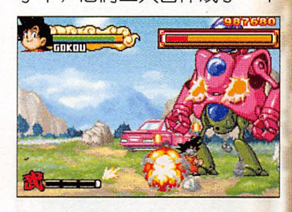
拳头攻击，手炮及追踪导弹。最好的打法是站在它身前一个半身位（悟空身材的一个半）的地方用低空A+B来磨它，有点耐心吧！

第13关 水晶婆婆的宫殿

在这里，悟空将和水晶婆婆的几名战士战斗。先打蝙蝠人，很简单，硬拼也能打过去。然后打孙悟饭，悟空的爷爷，经过了前面的战斗，这次也算不了什么了。过关后得到"孙悟饭的帽子"。

第14关 街道

在这里遇到了皮拉夫及其手下，他们三人合体成了一个



大机体。 看着挺大，但其实如图位置正是死角，机关炮是打不到的，只要小心它的炸弹就OK了。

第15关 "天下第一武道会"会场

又一届天下第一武道会开始了。第一战，悟空对饺子，没什么要说的。第二战，悟空对小林，小心应付，也无难点。决





胜战，悟空对天津饭，强敌，他的HP和武力槽都比悟空多，耐心为上。胜利后得到"鹤仙人的帽子"。突然，尖叫声传来，小林倒下了，龙珠也被人抢走了，愤怒的悟空追了上去。敌人会喷能量波，也会在画面中来回冲刺，利用它冲刺后的硬直时间猛K之即可轻松战胜。然后是一场与短笛大魔王的较量，但实力相差悬殊，此战必败。之后进入了山洞里，宛如迷宫一样，多转转吧。打败了一个"灰版乐平"和一个"灰版小林"后，得到"超神水"过关。



第15关 魔王城堡

最后的一关了，一直往前冲吧，一路上的艰难险阻都不要放在眼里了，通关就在眼前，GO！短笛大魔王的确不同凡响，不过也不是不可战胜的，玩家朋友们，加油吧，用前面积累下来的经验去迎接辉煌的胜利吧！



关于游戏的一些发现

1、用悟空通过剧情模式以后，剧情模式里可以使用小林了。小林与悟空有些不同，小林会两段跳，同时L+R为太阳拳，悟空的筋斗云到了小林这里也变成黑色的了（笑……）。



同时菜单画面多出两个选项：EXTRA和MINI GAME，前面一个是收集模式，用来收集剧情模式里没收集齐的道具，原来关着的门在这里也打开了；后面的是迷你游戏，开始只有两个——打岩石和捉加林仙人。当用小林也通关以后，再多出一个BOSS模式，类似于恶魔城系列的BOSS RUSH模式，不过本模式下不仅可以使用悟空、小林等人，所有出现过的角色，包括敌方的杂鱼都可以使用，赶快去尝尝鲜吧！

2、用悟空通关一次后，对战模式下多出乐平、桃白白、孙悟饭和天津饭四人；用小林也通关后追加短笛大魔王及对战模式下的生存模式；在生存模式下击败桃白白出现机械桃白白。

3、当把所有的道具都集齐后（上文的流程攻略中这一步并没有实现，因为只通关一次是不可能收集齐的，好多道具需要到开启的收集模式里去收集），存档记录的右边出现一个王冠。



关于对战模式

其实对战模式要说的东西也并不多，主要是一些细节性的东西：

1、个别角色跳起来按A键在空中有动作，如：小悟空利用尾巴的旋转在空中短暂停留，小林吸气变成气球状，天津饭和短笛大魔王会使用舞空术等，总之都是忠实于原著的设定。

2、此外，按住方向键后，在对方攻击的瞬间按L键可瞬间移动到对方身后。

3、通关后的对战模式人物多了超杀，悟空为蓄满四格力按住R键跳到空中再按L键的"超级冲撞"；佳基·琼（龟仙人）、短笛大魔王和天津饭同样条件但只要在地面就可发出。




特别企划
GAME BOY
Nintendo
NINTENDO DS



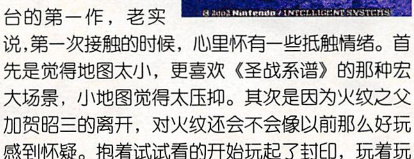
《ファイアーエムブレム》——火炎纹章（Fire Emblem）简称“火纹”，是任天堂麾下S·RPG中的王作。1990年火纹的第一作——FC平台上的《暗黑龙与光之剑》堪称S·RPG的始祖，该作让更多的人了解了S·RPG，了解了经典的S·RPG游戏《火炎纹章》。

时光飞逝，火纹之父加贺昭三因为一些分歧离开任天堂，火纹N64流产，火纹制作小组面临着重大的危机。不过，由原本的《暗之女巫》更名成《封印之剑》的火纹在2002年3月29日正式发售了，这是火纹在没有了加贺以后的第一作，也是在GBA上的第一作，这可以说是火纹在掌机平台迈（说成“卖”也不过分哟）出的第一步。

火纹又掀开了新的一页，年轻的勇者们正在用血汗谱写着一曲曲壮丽的剑与魔法的交响乐。

火炎纹章 封印之剑

发售日：2002.03.29
售价：4800日元
容量：64M



《封印之剑》是火纹系列在掌机平台的第一作，老实说，第一次接触的时候，心里怀有一些抵触情绪。首先是觉得地图太小，更喜欢《圣战系谱》的那种宏大场景，小地图觉得太压抑。其次是因为火纹之父加贺昭三的离开，对火纹还会不会像以前那么好玩感到怀疑。抱着试试看的开始玩起了封印，玩着玩着，就发现自己开始喜欢上掌机上的火纹了。

《封印之剑》的人设方面，由金田荣路作画监督，所以人物的感觉和以前完全不一样，有点Q版，圆润很多，但是帅哥又不失英俊，美女又不失可爱。其中有几个我特别喜欢的人物：



←查德：查德从小在孤儿院长大，从形象设计上就不难看出那种倔强、自强、不服输的性格。



→路特加：那种孤傲的冷漠，给人一种冷冰冰的感觉，却又掩盖不了那种帅气。



←迪克：强悍的佣兵，脸上的刀疤更能体现出久经杀场的感觉。

其他还有不少活灵活现的角色，这些生动的人物为游戏平添了许多色彩，不过我到现在还是不能相信莉莉娜的父亲竟然是海克托尔……

在《封印之剑》里能看到系列作品中许多经典要素的影子。比如“救出”系统，是来源于《多拉基亚776》的“同行”，步兵体格高的人，可以把体格比自己低的人救起来，骑兵可以救起体格值低于二十五减自身体格的人。而《封印之剑》在《多拉基亚776》的系统基础上添加了创新，这样弱小的人能及时得到救助和保护，无疑让游戏显得更真实。真正的战场上，骑马的人把伤员扶上马送走很正常，当然，体质好的人把弱小的同伴背起来也很正常，不错的设定呢！

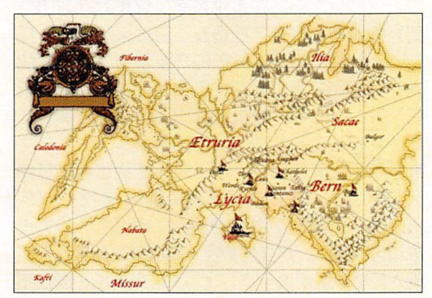
支援系统是从《圣战系谱》开始出现萌芽的系统，在《封印之剑》中经过改善，加入了支援对话，并且不再是只有夫妻、兄弟姐妹才有固定支援，而是有选择性的（虽然不能完全自由）。两名特定角色站在一起待机超过一定回合数之后，在菜单里就会出现“支援”选项，然后就可以进行对话，对话后两人就有支援效果了，根据两人的属性特点，给

予回避、命中等方面的加成。支援效果是有等级概念的，分为ABC三级，具体升级支援的好感度数值为：0-60无支援，61-120为C级，121-200为B级，201以上为A级。根据角色不同每次增加的好感度也不同，累计到60出现C级对话，以此类推。支援效果随着支援的等级提高，但是每个人只有5次支援的机会，尽量避免和板凳队员有支援，要支援就要和强人，这样能在战场上互相照应，对战斗是有很大帮助的。进斗技场的时候，把与有支援的角色放在周围，也会提升回避和命中，也等于多了层保险。

除此以外，武器熟练度可以随武器使用的次数增加而提升，游戏中还有分支剧情和最后的多结局等。这些要素融合了前几作的优秀特点并且加以创新，使得《封印之剑》成了集众作优点的大成之作。不过从总体上来讲，《封印之剑》的系统框架更侧重于《纹章之迷》。

《封印之剑》剧情介绍：

很久很久以前，人族与龙族和谐而友好的共存在广阔的艾雷布(エレブ)大陆上。然而两大种族为了争夺地上的霸权而展开了战斗，艾雷布大陆陷入了战争之中，“人龙之战”开始了。人族以数量上的优势和用魔法锻造的八件能封印龙的“神将器”取得了最后胜利。龙族元气大伤，开始走向灭亡。



一千年之后，艾雷布大陆出现了两个强大的国家，一个是东方历史悠久、文化底蕴深厚的贝伦（ベルン）王国，另一个是西方的艾特鲁里亚（エトルリア）王国。在两个大国之间还分散着许多小的势力，如大陆南方众多领主联合起来的利基亚同盟，东方萨卡（サカ）大草原上生活的游牧部族，北方的伊利亚地区与当地居民一起生活的骑士团等。虽然各国之间或多或少存在一些小冲突，但总体来说还是比较和平的。但是有一天，贝伦国王泽菲鲁（ゼフィール）突然下令进攻周围的各国，就这样，和平被打破了，贝伦军势如破竹地占领了萨卡和伊利亚之后，侵略者又虎视眈眈地盯上了南方利基亚地区。

利基亚东部费雷（フェレ）的领主艾利乌德因为身体虚弱，所以让其在奥斯提亚留学的儿子罗伊（ロイ）回来带兵抵抗贝伦侵略。或许是命运的安排，在击退一些侵略者后，罗伊在前去与利基亚同盟盟主海克托尔会合的路上，救了因为反对贝伦侵略而离家出走，并带出了家族重要宝物“火炎之纹章”的贝伦公主基内维娅（ギネヴィア）。在交谈后罗伊决定暂时让她与军队同行，并帮助她阻止兄长的野心。

但是当众人赶到时，阿拉芬城已经沦陷。罗伊从奄奄一息的海克托尔口中得知泽菲鲁发动侵略战争的真正目的是为了让人类在这个世界上消失，对世界进行“净化”，并将大陆的霸权交到龙族手里，而且泽菲鲁已经唤醒了据说是龙族中最凶残的魔龙。龙族的力量远远强过人类，因此要想找到龙族的神殿打败龙族就必须收集传说中的八件“神将器”，之后罗伊救出了自己的青梅竹马莉莉娜，并且拿到了八件神将器之一的“烈火之剑”。（这里有些奇怪，《烈火之剑》剧情完结的时候，“烈火之剑”应该在艾利乌德手中，为什么这个时候却在海克托尔那里呢？难道给罗伊和莉莉娜定娃娃亲的时候，当聘礼给送出去了？虽然说剧情里大概可以理解成艾利乌德把烈火之剑放在海克托尔的领土内封印，但是仍然不合理啊，一定是聘礼！）

就这样罗伊开始了他的冒险，一路上不断成长的罗伊得到了许多强力同伴的帮助，他们一边收集着八件神将器，一边抵抗贝伦军，经过大大小小的许多战役，逐步收复了萨卡、伊利亚等地区，而且也收集到了七件神将器。不过面对强大的龙族，七件神将器的力量还不够，于是罗伊一行人向着贝伦本土的封印神殿进军，他们击败了守护神殿的贝伦龙骑士团，又用基内维娅手中的火炎之纹章解开了神剑的封印，封印之剑入手。

最后，罗伊他们来到贝伦的王都，一切都要在此了结。在封印之剑的舞动中，强悍的国王倒下了，这场席卷了整个大陆的战乱也得到了平息。

泽菲鲁的佩剑——最后一件神器厄琪赞古斯（エッケザックス）入手，大家终于得到了传说中的八件神将器。八件神将器汇聚在一起的光芒，指出了魔龙藏身的龙之神殿的位置。在龙殿内罗伊遇到了太古的龙亚安，罗伊从亚安的口中得知了历史真相——残酷的现实，一个与自己所知完全不同的事实，尽管如此，人类的世界还是不能被龙族破坏。在历史的道标下，罗伊手中的封印之剑再次发出耀眼的光芒，魔龙被击败，龙殿随之崩塌，曾经的暗之女巫伊冬也被送去了理想乡，在那个充满了关爱的地方幸福地生活着。那些经历了战斗的英雄们都凯旋而归，过上了幸福而平静的生活……

从剧情上看，封印还是不错的，收集八件神将器的过程也不错，需要进入外传才能得到圣器，如果没有收集到八件神将器，在第二十二章 “见果てぬ梦”打败泽菲鲁后，出现的将会是另一个结局，

不会与龙族最后决战（很平庸的结局啊，而且不能说得《烈火之剑》的人气角色剑魔卡勒尔）。

这里顺便说一下，封印设定了三个结局，第一种是没有收齐神将器而在二十二章完结；第二种是在打魔龙的时候用主角的封印之剑，这样在最后能看到伊冬和珐在理想乡的情景；第三种是用其他武器打魔龙，而结局是伊冬被打死……（什么？你已经用别人打死了伊冬？哇，好残忍，人家魔龙好歹也是珍稀濒危动物啊……）

另外值得一提的是过版后的通信斗技场，这个设定应该是起源于TRS的对战模式吧（《Tear Ring Saga》，PS平台上争议很大的一作），在掌机平台可以通信对战无疑增加了一大游戏乐趣。为了体验对战的乐趣，我买了卡带，又用威胁、强迫、恐吓等手段让同学也买了，看着自己辛辛苦苦培养的路特加在通信斗技场打败对方的时候，那种兴奋的心情到现在依然记得。

如果只满足于过版一次就可以打通信斗技场，那就错了，真正的乐趣才刚刚开始，根据过版的次数有附加人物加入，一共九个，可以在挑战模式中使用（附加关）。也就是说，如果想完美收齐所有的角色，就要过版九次，这又增加了游戏的耐玩性（为了布露妮娅姐姐至少要通四次啊）。并且，虽然《封印之剑》的难度不是很高，但是过版后增加的Hard模式，对一些从掌机开始才接触火纹的玩家来说，可算是地狱难度，连一些骨灰级玩家也对此头痛，难度大有和SFC《多拉基亚776》一拼之势。

日本游戏业界对《封印之剑》评价之高完全出乎任天堂的预料，即使是当时因《Tear Ring Saga》的纠纷与任天堂关系极度恶化的《FAMI通》杂志，也毫不吝啬地给予《封印之剑》FE历史上第二次白金殿堂评价36分，就连因矛盾离开任天堂的火纹之父加贺昭三也对其给予了非常高的赞许和肯定，而游戏销量也获得了37万套的喜人成绩。《封印之剑》在掌机平台的成功无疑坚定了任天堂和Intelligent Systems将火纹系列继续下去的决心。

火炎纹章 烈火之剑

发售日：2003.04.25
售价：4800日元
容量：64M



《封印之剑》大获成功，任天堂在玩家的鼓励下乘胜追击，于2003年4月25日推出了《封印之剑》的前传《火炎纹章 烈火之剑》。如果说《封印之剑》只是火纹系列尝试迈入掌机市场的问路石，那么《烈火之剑》就是在前作成功的前提下进一步开拓并占领掌机市场的作品。

在发售的前期，当玩家得知本作只是《封印之剑》的前传时，不禁有些失望。大家都在想，《封印之剑》的剧情可说是很完美了，而作为前传，剧情方面无疑会受到限制，这样的作品能带来与前作一样的冲击力和人气吗？

随着游戏发售，获得的好评如潮。本作可以说是非常成功的，因为本作使许多没有接触过火纹的玩家也渐渐对这个剑与魔法的世界有了兴趣。而人物刻画方面也是非常成功的，对话时人物面部表情的变化与眼睛的闪动，使画面更真实更有感染力。《烈火之剑》同样还是金田荣路作画监督，人设比封印要成熟许多，也更唯美，像露塞亚（ルセア）、芙罗莉娜(フロリーナ)、卡纳斯（カナス）、妮诺（ニノ）等人物，都刻画得很生动，感觉也很有气质，人气也都很高。而且，不但人物更漂亮了，连战斗画面也改善了许多，特殊人物的战斗画面也是不一样的，比如沙漠的守护者鹰眼（ホークアイ）和雷万（レイヴァン）。而转职后的主角手持圣器的战斗画面也不一样，即使没有特殊画面，角色形象也根据头发等特征进行了细致描画，在战斗过程中一眼就能看出那些有特色的人物。在剧情交代的时候还加入了许多精美的CG，让火纹FANS大饱眼福。

《烈火之剑》在系统方面仅仅是对《封印之剑》的原有系统做了些调整，总体来说还是一样的。一样的数据库，一样的开发引擎，但是却加入了许多新要素，比如“天气状况”、“军师系统”等。可是与此同时，琳篇的前十章教学篇，却是让我们这些老火纹FANS气到暴走啊……必须强制按照指定路线移动，而且还无法跳过。真是比《封印之剑》的HARD还让人头痛……但是，《烈火之剑》面向的毕竟是掌机平台，有很多人没有接触过火纹系列，这样的教程对他们来说也算是不错的入门吧。顺便说一下，《烈火之剑》的平衡性不错，不会出现“超人队员”和“板凳队员”这样巨大的差异，只要有心练，谁都可以成为队中的主力。总体来说，《烈火之剑》在系统上基本算是继承了《封印之剑》的特点并加以创新，也可以说是成功的作品了。

《烈火之剑》剧情介绍：琳篇

注：《烈火之剑》的故事发生在《封印之剑》二十年前左右。

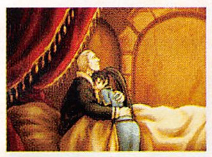


在辽阔的草原上，女主角琳意外发现了晕倒的军师，救起来后突然发现有山贼来袭，于是军师和琳一起应战，在代表玩家的军师指挥下，琳很快的结束了战斗。第二天，两人交谈之后决定一起出发去修行，就这样，见习军师和年轻的女剑士踏

终于入手了《赛尔达传说 不可思议的帽子》，个人感觉做得还是很不错的，就是难度太低了。
赵玮，17，男，100020，朝阳区外朝阳外体育场车路7楼3门12号，兴趣：玩游戏、听音乐、看动漫、睡觉、打篮球

上了他们的宿命的旅途……

琳与军师一起来到了萨卡的布鲁卡尔，在这里遇到了两名骑士肯特和塞因，产生了误会。就在这时，追杀琳的人出现了，战斗中那两名骑士一起帮助了琳。莫名其妙的战斗结束后，他们对琳说出了他们此行的目的。原来在十六年前，基亚兰侯爵的独生女玛迪琳（マデリン）和一名叫哈萨鲁（ハサル）的游牧民一起离开了家族，之后杳无音信。后来基亚兰侯收到了玛迪琳的书信，说她们三口之家在萨卡草原过着幸福的生活，侯爵因此很高兴。可是由于最近身体状况越来越差，侯爵想在临终前见见自己的外孙女琳蒂斯，因此派出他们去寻找。肯特在布鲁卡尔得知玛迪琳已去世，于是开始寻找琳蒂斯，并认出了与玛迪琳的画像极为相似的琳。肯特认为追杀琳的人是侯爵想篡位的弟弟兰古雷（ラングレン）派来的，于是大家决定去基亚兰。




尽管一路艰辛，不过琳认识了很多朋友。包括“宿命的姐弟” 妮妮安（ニニアン）和尼尔斯（ニルス），还有费雷领主的公子艾利乌德。琳为了见到自己唯一的亲人而一直努力着，最终在大家的帮助下到达了基亚兰。当琳手中的精灵之剑穿透兰古雷的胸膛的时候，一切都结束了，琳找到了自己的爷爷豪森。

《烈火之剑》剧情介绍：艾利乌德篇

一年后，艾利乌德为了寻找自己失踪的父亲（罗伊的爷爷艾尔巴特），与好友海克托尔一起踏上旅程。但是事情似乎并没有想象的那么简单，艾尔巴特神秘失踪，桑塔鲁斯侯爵死亡，拉乌斯侯爵达林行动异常，神秘人物艾菲迪鲁以及一个为了钱财做尽坏事的黑暗组织“黑之牙”暗杀团渐渐浮出水面。

艾利乌德在达林的儿子艾利克口中得知，自己的父亲居然和拉乌斯侯爵达林一起策划谋反，想要了解事情真相的迫切感和对真相的恐惧感在艾利乌德的心中交织。为了探求真相，艾利乌德开始追赶逃亡的拉乌斯侯爵，但是前路渺茫，正在此时，老骑士马卡斯报告说基亚兰城被拉乌斯侯爵的部队奇袭攻陷了，而芙罗莉娜也赶来请求艾利乌德去支援正在和达林部队作战的琳。于是艾利乌德一行赶往基亚兰城与琳会合，经过一场血战后终于夺回了基亚兰城。



但是，达林却不在战场。琳在城里发现爷爷豪森平安无事，还遇到了海克托尔的密探蕾拉，大家从蕾拉的口中得知这一切都和黑之牙有关系。黑之牙是一个叫布雷丹·利达斯的男人创建的暗杀组织，其活动以贝伦为根据地，从十多年前开始，逐渐扩展到各国。因为黑之牙只以欺凌弱者的贵族为暗杀目标，所以百姓们认为他们是义贼，非常支持他们的活动，但是大约一年前，以布雷丹迎娶后妻为转折点，黑之牙的活动渐渐产生了变化。只要付钱，无论多么困难的暗杀任务也能完成，暗杀对象从单纯的坏人变成任何人。而现在已经查清在布雷丹后妻的背后，有一个叫奈鲁卡鲁的谜一般的男人，现在的黑之牙是遵从奈鲁卡鲁的指令在利基亚活动，奈鲁卡鲁的心腹部下艾菲迪鲁怂恿拉乌斯侯爵发动了对奥斯迪亚的叛乱，对于拉乌斯侯爵一起发动叛乱的邀请，首先回应的是桑塔鲁斯侯爵海尔曼，然后艾利乌德的父亲费雷侯爵艾尔巴特也响应了。虽然不知道艾尔巴特是怎么想的，不过他和达林确实一起出现在“龙之门”。虽然前方的路仍然很迷茫，不过艾利乌德一行仍然决定向有着“魔之岛”之称的维罗鲁岛出发了。

艾利乌德在海港遇到了有意思的海贼首领法卡斯大叔，在他们的帮助下，船在海上航行得很顺利，在蔚蓝海平面的彼端隐约出现了被浓雾环绕的小岛，这时有船员来报说在海上发现了一个女孩，救上来后发现她居然是有着“宿命的姐弟”称号的姐姐妮妮安。由于她的介入，原本就不简单的千里寻父又渐渐陷入一个巨大的阴谋，事情变得越来越复杂了，一行人终于来到了魔之岛的岸边。

而此时龙之门里的幕后黑手奈鲁卡鲁正在与达林和艾尔巴特激烈的争吵，奈鲁卡鲁利用了达林的权势，想通过“宿命的姐弟”将太古的龙族重新召唤到大地上，而艾尔巴特则是祭品。在门外听到这些对话的蕾拉被黑之牙的刺客贾法尔灭口了，众人在森林中发现了蕾拉的尸体，悲痛之余振作精神继续向龙之门进发。经过数次战斗，途中还遇到了奇怪的“封魔者”，众人终于到达目的地，出现在他们面前的却是异样的情景。显然不是由人类的双手建造起来的巨大古代遗迹，似乎被抛弃了数百年，现在正等待着它的主人归来。

艾利乌德一行终于抵达了龙之门，然而等待着他们的却是无情的事实，妮妮安再次被艾菲迪鲁抓走了，而奈鲁卡鲁也准备开始他的仪式。门外，艾利乌德终于直接面对达林，可悲的达林带着他的野心或者说是痴心倒在了艾利乌德的剑下。艾利乌德继续前进，终于遇到了奄奄一息的父亲，好不容易的父子团聚却被艾菲迪鲁打断，奈鲁卡鲁的仪式开始了。在赤红的雾中，



请早出版，以免我们读者可怜得眼泪都等干了。黄栋，16，男，322000，浙江省义乌市义乌中学高一4班，兴趣：动漫、游戏、上网、小说
雪人：我们也希望能够让杂志更早的到玩家手中，但是也要有足够的制作时间来保证杂志的质量啊！



妮妮安把一只太古之龙召唤了出来，就在这时妮妮安的弟弟尼尔斯赶到，阻止了这场浩劫。然而艾利乌德的父亲却因伤重永远的闭上了眼睛……与寻找多时的父亲再会，然后是永远的分别，从魔之岛逃离的艾利乌德一行乘坐法卡斯的船回到了港镇帕顿。在船上，艾利乌德一句话也没有说，只是紧握着父亲冰冷的手……

尼尔斯告诉了大家他们姐弟的经历：一年前和琳分开后他们就被抓走了，奈鲁卡鲁正在寻找大量的“艾吉鲁”——人类内心的精神力量与求生意志，被抽取了艾吉鲁的人会立即死亡，但是奈鲁卡鲁却可以用艾吉鲁让自己的伤口很快痊愈，而且也不会衰老。为了得到更多的艾吉鲁，他寻找了有野心的人，并暗中挑起战争。此时，神殿内的奈鲁卡鲁吩咐索妮娅和莉姆斯迪拉让黑之牙最强的四人去刺杀艾利乌德，同时收集更多的艾吉鲁以便为自己疗伤。

艾利乌德一行的目的已经从寻找父亲转为阻止奈鲁卡鲁的野心，大家商议后决定去纳巴塔大沙漠寻找有“活生生的传说”称号的大贤者阿特斯（八神将中的大贤者，活了一千年）。穿越了大沙漠后，艾利乌德终于见到了阿特斯，不过年迈的他只是知道事情的整个过程，却已经没有了阻止奈鲁卡鲁的力量。不过他说在贝伦王国的封印之神殿中，有可以对抗奈鲁卡鲁的力量，于是众人决定以参加贝伦王子成人仪式的方式混进贝伦。

贝伦城外艾利乌德受到黑之牙的突袭，打败了四牙之一的莱纳斯。艾利乌德发现黑之牙只不过是被奈鲁卡鲁当作工具利用罢了，而莱纳斯也似乎觉察出了什么，正当他打算回去找哥哥罗依德商量的时候，却被突然出现的莉姆斯迪拉抽取了艾吉鲁而死亡。艾利乌德卷入了贝伦王室的斗争，事情越来越混乱，不过只要能帮王妃拿到火炎之纹章就能进入封印之神殿，众人为了夺回黑之牙手中的火炎之纹章而努力着。

黑之牙又派出贾法尔和妮诺（黑之牙首领索妮娅的女儿，可爱的魔道士）去刺杀王子，在王室里妮诺看到王子在祈祷，怎么也下不了手，并求贾法尔放过王子。贾法尔知道这次任务表面是要刺杀王子，而真正目的是刺杀王子后让妮诺去做替罪羊，就在他决定放弃任务准备带妮诺逃离的时候，四牙之一的乌露斯拉出现，宣布两个人的任务失败成为叛逆者，并开始追杀。

紧要关头艾利乌德赶到救下了他们并打败乌露斯拉。但是妮诺始终无法相信自己的母亲会让贾法尔在执行完任务后杀害自己，于是当天夜里她和贾法尔一起回去要向索妮娅问清楚，然而索妮娅却告诉妮诺，她的全家已经被杀害，妮诺只不过是捡来的孩子，并准备再次对她下杀手。小心跟着妮诺的艾利乌德及时赶到，众人合力打倒了索妮娅，夺回了火炎纹章，在海雷妮王妃的帮助下火速赶往封印之神殿。王妃给的文书中记载的是只有王族才知道的秘密通道，在没有被周围警戒的贝伦兵发觉的情况下，一行人接近神殿，却在神殿外遇到守候在这里的四牙中最后的一员剑圣罗依德。随着罗依德的败北，曾经有着光辉岁月的黑之牙也退出了历史的舞台。

大贤者赶到，与艾利乌德三人进入神殿，说服普拉米蒙德后解开了神将器的封印，但是，大家出来的时候却碰到了奈鲁卡鲁，他以压倒性的力量重创了众人并且带走了妮妮安。一心想救回妮妮安的艾利乌德通过试炼得到了神将器烈火之剑，同时也得到了可以与奈鲁卡鲁抗衡的力量，但是在奈鲁卡鲁的阴谋下，不知道妮妮安是龙族少女的艾利乌德错手杀死了她。当得知真相的时候一切已经太晚了，妮妮安死了，只有奈鲁卡鲁的笑声在回荡。





大家满怀悲痛地回到了奥斯迪亚，艾利乌德决定去龙之门讨伐奈鲁卡鲁，忍着妮妮安死去的悲痛，众人向魔之岛维罗鲁进发，而奈鲁卡鲁聚集了所有的人偶“莫鲁夫”在魔之岛等着他们，决战的时刻就要来到了……



神殿内，阿特斯带着“至高之光”、“天雷之斧”等神将器加入了艾利乌德一方，最强的战斗开始了。击败奈鲁卡鲁制作的究级莫鲁夫后，艾利乌德举起烈火之剑刺穿了奈鲁卡鲁胸膛。故事并没有就此完结，因为龙之门已经活化，三条火龙出现在疲惫的众人面前。

正当大家绝望的时候，普拉米蒙德赶到了，用神将器的力量救活了妮妮安。妮妮安使用龙族的力量封印了两条火龙，在大家的努力下，最后一只太古之龙也消失在艾雷布大陆上。

一切都结束了。大贤者阿特斯因为体力消耗过度，最终在三位年轻的神将的守护下结束了传奇的一生，而他去世前的预言：“凶星降临到贝伦这片土地上……到那时艾雷布这片大陆将再次被鲜血染红……但是不必担心，救星就出现在利基亚，炎之子孙……将全部……”这正是预示着《封印之剑》故事的开始。

说真的，当时没有想到一个前传性质的游戏，剧情能这样充实。故事从另一种角度，诠释了艾雷

天堂中宇宙里，随到随玩的就是掌机。
姚宇，17，男，113006，辽宁省抚顺市金华园小区，兴趣：踢足球、打魔兽、打星际、画画

布大陆当年发生的事情，同时也把人物刻画的更细腻，对《封印之剑》的BOSS泽菲鲁的刻画，让我们了解他不为人知的另一面，可以说《烈火之剑》是对《封印之剑》的剧情做了更多的补充。

说到这里，不得不说说关于《封印之剑》和《烈火之剑》通讯的问题。首先在第一台GBA里放《烈火之剑》，第二台GBA里放《封印之剑》，连接上对战线。然后打开第一台GBA，同时按住SELECT和START，打开第二台机子GBA，在《烈火之剑》里选择"与《封印之剑》通讯"。成功后就可以通讯了，如果在《封印之剑》里留有通关记录的话，那么就可以直接跳过琳篇直接进行后面的游戏，而且通关的时候还能看到珍贵的追加剧情。5岁的小罗伊和小莉莉娜的相遇，泽菲鲁与龙族的亚安会面的场景，还有特殊的BGM可以收集，总之都是好东西，有条件的一定要试试，毕竟目前为止只有《封印之剑》和《烈火之剑》能这样通讯啊。







《烈火之剑》的成功，很大一部分原因在于感人的剧情和画风唯美的CG。玩一遍游戏以后，很多CG在玩家心里留下深刻的印象，而游戏制作者也满足了玩家喜欢CG的这个心理。通版后在音乐模式中按R键，就可以看到目前为止的所有CG，真是让人大饱眼福啊。另外，游戏不光可以收集CG，还可以收集BGM和支援对话，这种设定无疑增加了可玩性，同时也让完美主义的玩家为了收集所有东西而奋斗啊。关于BGM，如果按照正常剧情是拿不到全部的，下面列出一些难收集的BGM，国内的玩家是没福气收集到，不过如果非常想得到，就只有修改了。

No.81 战いの中のひととき:海克托尔和琳支援等级为A状态下在"战支度"一章（艾篇29章外传、海篇31章外传）对话得到

No.95 新たなる光の下:从艾篇开始通关

No.96「神将」をつぐ道:从海篇开始通关

No.97 ベルンの名のもとに:94号之前的BGM全部收集后出现

No.98 かわされた宿缘:与《封印》SAVE通信（22章通关或终章通关皆可）或本作通关综合评价为S，出现隐藏剧情后获得

No.99 神龙传说:《月刊Nintendo》2003年6月号上有下载

No.100 シレジア王宫:《月刊Nintendo》2003年7月号上有下载

《烈火之剑》在短短一年的时间里，就卖出了27万套，其人气可见一斑，而FAMI通的评分也是34分的高分。但是《烈火之剑》的人气并没有仅止于此，它很快就成了火炎纹章历史上第一部在欧美地区发售的作品。当以《Fire Emblem》为名的《烈火之剑》在美国亮相后，很快就又买出了23万套，并得到了玩家的肯定（任天堂又狠赚一大笔啊）。而今年《烈火之剑》的欧版也在欧洲发售，同样获得了很好的反响。写到这里不禁叹息，我们中国玩家什么时候才能玩到官方中文版的《烈火之剑》呢……希望我们等待的日子不会太长。

就在苦苦等待的时候，一个意外的惊喜消息却在一夜间不胫而走，2004年10月7日新作《火炎纹章 圣魔光石》即将在掌机平台发售。一切都是那么突然，原本官方公布阔别家用机市场5年之久的火纹新作《火炎纹章 苍炎之轨迹》将在今年年底登陆NGC的消息就够让这些玩家吃惊了，而《圣魔光石》居然要赶在《苍炎之轨迹》前发售，这条消息顿时在全国引起了一片轰动。

火炎纹章 圣魔光石

发售日：2004.10.07
售价：4800日元
容量：128M

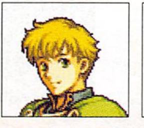


就在《封印之剑》和《烈火之剑》在人们心中留下深刻印象，火纹系列也在掌机平台打下坚实的基础的时候，任天堂又不失时机的推出了火纹系列在掌机平台的第三作《火炎纹章 圣魔光石》。全新的世界观、全新的大陆、全新的设定、全新的感觉，一个不同于以往的火纹新作，悄悄地来到我们身边了。



《圣魔光石》通关以后感触颇多，首先还是先谈谈人设，这次的人设可以说是比较成功的，画风成熟很多。就拿舞女迪迪丝（テティス）来说吧，综观火纹所有作品，个人认为在舞女中她是最成熟最有魅力的。还有"绯闪"玛莉卡（マリカ）也是人气超级高的角色，同为女剑士，玛莉卡的人气甚至超越了当年在《圣战系谱》



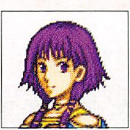




里大红大紫的拉可秀（ラクチェ）。而且这次居然能在部分角色的身上看到某些动漫人物的影子，比如：佛鲁迪（フォルデ）和弗朗茨（フランツ），活脱《钢之炼金术师》中的那对兄弟，见习枪兵阿美利亚（アメリア）和《猎人》里的某酷真是很相像啊。

另外这次的皇帝造型利昂（リオン）还是非常成功的，虽然起初觉得他太文弱，没有《封印之剑》皇帝的那种霸气和王者之气。但是玩过游戏以后，由剧情理解了这个可悲的男人后，突然觉得这个人设真的很适合他，至少我是这么认为的。

但是，说这次的人设只是“比较成功”是有原因的。因为《圣魔光石》打破了天马骑士都是美女的传统，第一个天马骑士瓦尼萨（ヴァネッ


サ）看起来就是村姑。而且部分女性角色的发型给人一种特别怪异的感觉，比如露黛（ルーテ）、妮米（ネイミー）让人觉得很不舒服。总之，这次的人设整体还不错，但是却有很多角色的样子容易被人很快遗忘，太大众脸了。

说完人设再说系统，感觉整体以《封印之剑》和《Fire Emblem 外传》的系统为原点，融合了两部作品的出色之处，同时大量加入了新的要素，使本作上升到一个全新的高度。

《圣魔光石》增加新的低级职业见习战士、新人士兵、见习魔导士和高级职业女武神、召唤师、大斧骑士、翼龙、盗贼战士都非常吸引人，而转职方面采用了分支转职系统，到了一定等级后可以向不同的路线发展，从两种职业中选一，大大增加了趣味性和选择性，也提高了游戏的自由度。比如盗贼可以转职成盗贼战士（ローグ）或暗杀者（アサシン），暗魔导士（シャーマン）可以转职成德鲁依（ドルイド）或召唤师（サマナー）。说到这里顺便简单介绍一下新增的几个高级职业：







女武神：由修女和神官骑士的高级职业，可以使用光魔法，对付魔物十分方便，推荐把修女转职成女武神，对后期战斗很有帮助。



召唤师 ：这是我一直梦寐以求的职业，感觉太棒了，召唤出的亡灵战士能力不赖，用来引开敌人的火力吧，强烈推荐大家尝试一下。



重骑士：玩过《圣战系谱》的朋友们都不会对这个职业感到陌生，这就是当年雷克斯的高级职业。不过这次感觉做的有些难看，没有那种类似战车的气势了，而移动力也降低到了只有可怜的6点（叹气，人家小雷当年移动可是9哎），不过感觉大斧骑士还是比重甲强的。



翼龙：介于龙骑统帅和天马统帅中间的职业，很多人说是鸡肋，不过我觉得还是有一定好处的。特技贯通很实用，可无视敌防御力进行攻击（月光剑？），光凭这个就有必要用这个职业了，而且看惯了像蜥蜴一样的飞龙，偶尔换换口味吧。



盗贼战士：《圣战系谱》中的盗贼高级职业，这次复活了，可不用钥匙开门和宝箱，也算是实用型的人才。



这些新职业还是很值得尝试的，除此以外职业特技系统也复活了，就是部分高级职业附带的特殊能力。如司祭的魔物特效、暗杀者的瞬杀让玩家在玩《圣魔光石》的时候，能找到从前那种热血沸腾的感觉。

游戏采用了独特的副地图系统，大大增加了游戏的自由度，可以在进行下一章之前先扫清地

图上的魔物，但是我觉得这个系统有点鸡肋，不太成熟，因为有点换汤不换药的感觉，随意是随意，但是每章开始前只是一味的去打魔物，也是很无聊的。看来这个系统还有待完善。

《圣魔光石》里还出现了新的敌种魔物（虽然《外转》里出现过，但是作为掌机的火纹还是第一次出现）。双主角分支剧情也让游戏更加有意思，同时也增加了游戏的耐玩性（不过我想大多数男同胞都是先选择的女主角路线吧，笑）。总之《圣魔光石》是在前两作的成功下做出大胆尝试和改革的作品，或许只是火纹回归家用机前的一个踏脚石、一个过渡作品，但是却带给了我们无数惊喜。

《圣魔光石》剧情介绍

远古时代，大地上充满了魔物，人类被魔物们摧残着，面临即将到来的灭亡，就在人们绝望地仰天长叹时，希望之光诞生了，圣石——五块拥有退魔之力的至宝。以英雄古拉德为首的勇者们手持圣石，最终消灭了魔王，并将其灵魂封印在圣石当中。魔物从大陆上消失了，人们终于获得了和平。

> 但是……
> 玛基 瓦尔大陆，
> 自大陆避免在远古时代被魔物毁灭的命运后，和平地经过了800余年……
> 人们将自古流传的圣石当作守护石，并以此形成了国家。
> 武勇善战的勇王法特所在的鲁内斯王国。
> 擅长知略的贤王海德所在的弗雷利亚王国。
> 以美貌而名满天下的白沙的女王依修美亚所在的加哈那王国。
> 重大义的正教皇曼塞尔所在的洛斯顿圣教国。
> 温厚善良的稳健帝威加尔德所在的古拉德帝国。
> 除了拥有圣石的这五个国家以外，
> 还有新兴的商业国家卡尔切诺共和国。
> 人们逐渐淡忘了魔的存在以及远古战役……
> 大陆静静地保持着和平。
> 但是，大陆历803年……
> 突如其来的席卷整个大陆的异变频繁发生。

在圣石所有国中拥有最大版图的古拉德帝国，在稳健帝威加尔德的命令下，突然发动了对鲁内斯王国的侵略战争。在遭受原本是长年同盟国的古拉德帝国的攻击后，位于内陆的鲁内斯王国无法组织起反击，要塞一个接一个被攻陷。在战乱中，刚好离开王都的鲁内斯王子艾弗拉姆也失去了消息。趁势前进的古拉德帝国军的进攻，终于到达了王都……

鲁内斯王国在此刻面临着巨大的危机，国王迫不得已下令让圣骑士泽特保护携带着王家腕轮的公主艾莉柯逃了出来。而面对着离开自己的兄长和父亲，艾莉柯表现得非常坚强，她深知还有很多事情需要去面对，她决定先去弗雷利亚见贤王海德。但是，战火却已经烧到了佛雷利亚，经过了多次的战斗，艾莉柯终于见到了海德。在交谈中得知自己的哥哥艾弗拉姆并没有失去消息，而是在前线努力地奋战着，于是艾莉柯下定决心要去帮助哥哥，同时又增加了很多可靠的同伴，一行人向古拉德的兰哈鲁城进发。

在大大小小的战斗中，艾莉柯不断成长。在塞利菲尤，众人发现丛林中出现了异生物，战胜它们后艾莉柯得知这些东西就是传说中古代的魔物。这一切发生的都太突然了，温厚善良的稳健帝居然发动战争，而后出现了魔物，这两件事情似乎有着千丝万缕的关系。但是眼前不是考虑这些的时候，艾莉柯必须尽快赶去支援哥哥。而在去往兰哈鲁城的途中却发现大陆各处都出现了魔物的踪影，事态急遽恶化。艾莉柯在一位原先是帝国神殿的侍女的口中意外听到“圣石被破坏了”，看来这就是事情的起因了。

另一方面，艾弗拉姆也在努力地奋战着，然而他信任的贴身骑士奥鲁森却突然叛变了鲁内斯，协力古拉德帝国捕获兄妹俩，战斗越来越艰难。艾莉柯因为担心哥哥而落入了敌人的埋伏圈，尽管困难重重，但是在坚定的信念和对亲人思念的动力下，艾弗拉姆终于和艾莉柯会面了。

众人回到了塞利菲尤，看到那因为战火而一片狼藉的街道，兄妹两人不禁回想起一年半前，与古拉德帝国王子利昂在一起的美妙时光。直到现在，他们都坚信善良的利昂一定会劝阻父亲停止战争，他们三个人一定还会同以前一样相聚。

由于大陆上魔物横行，战火不断，迫于局势刚见面的兄妹又要离别，为了大陆的将来而奋斗。艾弗拉姆将率领军队攻向古拉德帝国，艾莉柯则要求前去罗斯顿圣教国，因为敌人的目的显然是那五颗圣石，当务之急是要通知其他几个守护着圣石的国



家。就这样，兄妹两人又各自踏上征途。

注：这里就会出现分支了，可以选择男、女路线，这里只介绍男主角的剧情。

艾弗拉姆率领众人赶往古拉德，而古拉德王国在占领路尼斯王国后，又继续把魔爪伸向了弗雷利亚王国，帝国将军已经毁坏了弗雷利亚的圣石，但是却没有找到鲁内斯的圣石。皇帝明白圣石一定在那对兄妹身上，所以派遣了两名强悍的飞龙阻击艾莉柯，同时又派遣其余武将去破坏其他国家的圣石。

在港口，艾弗拉姆意外发现自己的恩师被帝国军追杀，惊讶之余他从师傅口中得知了更为震惊的事实，这次战争的爆发，起因就是利昂王子向国王的一次进言……

艾弗拉姆在一系列的追查中发现王宫内发生的一系列怪事：王子利昂在神秘的暗魔导士的怂恿下开始研究"魔石"，据他所说这是一种比圣石还要强大的守护石，从此王子性情大变，国王出兵侵略他国也是利昂的主意，而国王似乎被什么人操纵了意识，对于王子的要求他言听计从。这一切太不寻常了，为了解开谜团，艾弗拉姆一行准备乘船前往古拉德王都。

然而在王都等待众人的就是稳健帝威加尔德，让众人吃惊的却是利昂王子居然命令自己的父亲留下来与艾弗拉姆交战，自己却瞬移离开了。打倒皇帝后，艾弗拉姆诧异的发现皇帝的身体居然像灰尘一样消散了，在一旁的泽特解释说这是古代的魔法的一种（就是暗系魔法）。

艾弗拉姆追上了站在一旁平淡地看着父亲消失的利昂，并质问他为何要做发动战争的蠢事，利昂却回答说这是他一直以来的大计划，从与艾弗拉姆兄妹建交开始，借此来了解鲁内斯王国，并且学习古代的黑魔法，到后来劝说皇帝发动侵略战胜，一切都是由他一个人计划和操纵，最后他警告艾弗拉姆说如果再干扰他的计划，那么下一次他就不会留情了……

昔日好友对自己说出这样的话，艾弗拉姆心中很不是滋味，而此时士兵报告说在牢房里发现了一个暗魔导士，并在他口中得知其实国王一年前就已经病死了，但是利昂却没有对外界宣布这件事情。从那之后利昂就开始没日没夜的研究黑魔法中的禁忌之术，最后他成功地让自己的父亲复活，但是却只是一具没有思想的空躯壳，一具傀儡。而利昂的性情也开始变了，最后甚至借用父亲的身体下令进攻其他国家，毁掉所有的圣石，而劝阻的人也被全部杀掉……

得知了残酷现实的艾弗拉姆又听到了艾莉柯军队遭到古拉德帝国最强军将"月长石"和"虎目石"夹击的消息，因为担心妹妹，他决定先去援助艾莉柯。在击退了两个龙将后众人会合，并且经过讨论得出了利昂是被人控制的结论，为了对抗利昂的魔石，众人返回王都去取圣石。而在战胜了守城的奥鲁森后，却在屋内发现了奥鲁森早已死去的妻子，和国王一样也是一具躯壳。原来奥鲁森之所以叛变，就是因为以这个作为条件的。

取得圣石后，众人继续前进。却又遇到了变得很奇怪的利昂，原来利昂是被魔王附身了。艾弗拉姆被魔王困住的时候，鲁内斯的圣石也被破坏了。艾弗拉姆怒斥魔王的时候，以前那个和他们兄妹是多年好友的利昂的人格突然觉醒了，并且说出了真相……

利昂从小就体弱多病，作为王位继承人的他很没有自信，因为自己没有出色的武艺和过人的战略，所以他决定研究魔法，打算用魔法来造福子民。而在这时他遇到了艾弗拉姆兄妹并成为好朋友，但在他眼中软弱无能的自己和性格开朗做事豪爽的艾弗拉姆相比实在是差的太多了，于是自卑感慢慢地占据了利昂的内心。他想到或许用圣石可以提高自己的魔力，这样就能让自己变得更强。最终他成功了，借助圣石的力量他预见了未来，而他看到的却是悲惨的场面，自己国家的人民遇到了空前的灾难，人们生活在绝望中。就在利昂为此困惑的时候，他的父亲——万人景仰的稳健帝威加尔德因病去世。在父亲死前和他的对话中，父亲叫他不要放弃自己的子民，自卑的利昂想到或许可以找艾弗拉姆兄妹帮忙，但是父亲却说："再怎么亲近，你们也还是站在代表不同国家的立场上。"这句话击溃了利昂最后的希望，他已经没有别人可以信任了。对于自己能力的自卑、对于父亲的离去、对于国家的重任、对于预见的未来，这一切让原本柔弱、温和、虽然没有自信却很善良的利昂走上了不归之路。无助的他下令封锁父亲死去的消息，并且想到了利用圣石这个方法，于是他便开始不停的研究圣石，慢慢地被封印在圣石中的魔王吞噬了内心。终于，内心混乱的利昂成功的造出了魔石，并且毁坏了圣石，而他自己也被魔王控制住。于是利昂（魔王）操纵死去的父亲的尸体下令去发动战争，目的就是要消灭代表着希望，同时让魔王惧怕的圣石。



玩到这里突然发现一分钟前看着还让我咬牙切齿的利昂，现在居然觉

得他很可悲，他瘦弱的身体上承担着太重的担子，却没有一个朋友可以帮助自己分担，最要好的朋友偏偏是和自己站在不同立场上的。一切的一切都在他自卑的心中积压着，最后落了个被魔王占据内心的下场。

说出真相的利昂表示10天后自己将会进行仪式来获得强大的力量，从而来避免不久将要到来的灾难，而自己则将作为牺牲品成为魔王。他希望艾弗拉姆能够在仪式后打倒他（魔王）。说完，便消失在了黑暗中……（这个时候利昂自己也一定很害怕很痛苦吧）

艾弗拉姆决定要尽快消灭这所有悲剧的根源——魔王，为了拯救生活在水深火热中的人民，也为了大陆的未来，更是为了自己昔日的好友。一行人来到了暗之树海，魔殿内利昂已经开始了让真正魔王复活的仪式，意识仍然存在的利昂回忆着从前与艾弗拉姆兄妹共度的美好时光……或许艾弗拉姆的到来，对他来说是一种解脱吧？

在圣器的光芒下，艾弗拉姆忍着悲痛打倒了利昂。意识清醒后的利昂躺在自己最好的朋友的怀中，对自己愚蠢的举动做出了忏悔，并且表示在自己最信赖的朋友怀中得到解脱就已经知足了。最终利昂在友人的怀抱中安然离去，结束了自己短暂而富有悲剧色彩的一生。而就在利昂闭上眼睛后，他的身体却腾空而起，魔王占据了他的肉体后复活了。面对这所有灾难和不幸的根源，对魔王的愤怒和对利昂之死的悲哀交织在一起，艾弗拉姆兄妹终于将魔王消灭了。

故事到这里就拉下了帷幕。可悲的利昂结束了短暂的一生，魔王在出来不到几分钟的时候也被愤怒的众人砍死，主角们凯旋而归。而那场“无法阻止的灾难”也在不久后降临，一场大地震袭击了帝国，人民死伤无数，生活在绝望中。而和预言不一样的是，参加了这次战争的人们，用自己的双手重新开始创造历史。在大家的齐心努力下，帝国很快恢复了生机。一切都在人们的欢声笑语中结束，而那个“悲剧皇子”却只有生活在众人的回忆中了吧……



《圣魔光石》的剧情不算长，但是在玩过后却给人留下了深刻的印象。最近常想：或许利昂再多一些自信就好了，或许利昂能多相信自己的臣子就好了，或许利昂能把这些压抑对朋友说出来就好了，或许……根本没有或许……

火纹的剧情总是给人留下一些叹息和小小的遗憾，但是也正因为这样才更完美。从剧情上讲，《圣魔光石》并不比前两作逊色，是非常成功的，不用过多的人物描写，从对话中就把每个角色的内心世界刻画的栩栩如生。

再回到系统的话题上，本作仍然延续《封印之剑》的隐藏人物的模式，游戏通版后。在“大陆魔物の退治”的自由模式中，玩家可以选择去ヴェルニの塔或者ラグドゥ遗迹进行挑战，并且在达成特定条件后可以说得全部隐藏人物，一共九名，尤其是最后能收到利昂，这点或许能弥补玩家心中的遗憾吧。

本作还有一个有意思的地方，在男女主角的剧情各通了一次后，继续开始新游戏的时候罗斯（ロス）、阿美利亚（アメリア）、尤安（ユアン）三位见习系人物在满10级转职的时候，会多出来一项选择，可以选择仍然保留原职业。比如罗斯转职时还可以转成见习战士，这样就多了10级的成长空间，而且这个职业增加了15%必杀率（魔导士不加必杀率，而是可以使用理、光、暗魔法）。也就是说可以转职三次（后两次需要道具），这样不用凹点、灌药也能把一个人完全练满。



《圣魔光石》无疑是成功的，但是或许因为采用了太多日本人不喜欢的《外传》的系统设定，导致最后FAMI通给的评分并不十分理想。但是我想评分并不代表什么，在我们这些火纹的FANS心中，经典的东西永远都是无可代替的。

而在我们研究《圣魔光石》的时候，阔别了家用机5年的火纹将马上迎来再度辉煌，到时候火纹又会带给我们什么惊喜呢？

虽然有人说过，火纹回归家用机市场后，任天堂将会放弃掌机市场，但是我仍然坚信对于日益激烈的游戏市场竞争，任天堂是不会放弃前景一片光明的掌机市场的，我们掌机玩家也一定会迎来更成熟的掌机上的火炎纹章的。最后祝我们深爱的火纹能一帆风顺的走下去，在剑与魔法的世界里创造出奇迹。

前几天玩完了《圣魔光石》，心血来潮决定写些东西。其实对于这三作，想说的远不止这些，而这三作的魅力也不是以上言语能表达的，火纹的魅力还是需要自己亲手去体会，用心去感受每一个人、每一个故事、每一个传奇。最后，感谢火花天龙剑提供重要资料，以及好友SOTA的大力支持和帮助。

任天堂主办的活动将会带给你**150%**的乐趣

「任天堂世界」TOUCH!DS

11月3日从名古屋开始，巡回大阪、东京、扎幌、福冈四地的任天堂世界即将开始，这回将在现场为大家解说引人注目的软件，会场附近的读者报告也会寄过来。



在会场可供游玩的游戏达80种以上！各游戏都有精彩的难点

任天堂世界里出展的游戏有80多种。除了能够试玩日本最初公开的NDS游戏之外，还有大量还未发售的NGC、GBA游戏参加展览。

如果你去了这次的任天堂世界，一定要选出你想玩的游戏，并介绍其精彩的难点。



←不要错过最先触摸DS的机会哦！



↑能体验活用DS触摸屏游戏乐趣的机会终于来了！

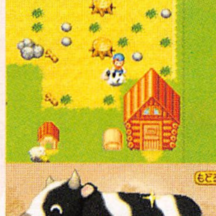
DS 出展游戏　密切关注NDS preview中未发表的《任天狗》等游戏

在NDS preview中没有展览的游戏大量出展！

任天堂出品的“任天狗”是能使用触摸屏抚摸小狗的游戏，这样就能让你感受到一种幸福吧！一定要看看狗狗可爱的表情动作哦！

另外任天堂还预定发售十多款游戏，令人期待的《动物之森》也有意出展。还有未发表的游戏出展的可能性很高。

作为第三方厂商开发的《牧场物语》也将登场，让大家体验一下双屏幕的牧场新系统。





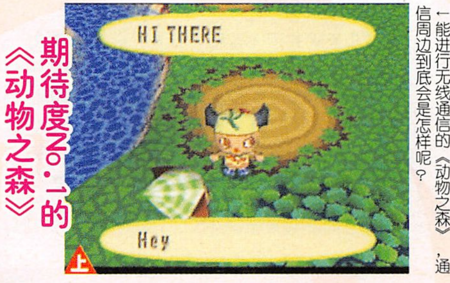
↑《牧场物语 for DS》，下屏幕显示对话和场景信息，可以通过触摸屏触摸马和牛等动物。

能触摸可爱的狗狗？



↑狗狗的表情动作非常可爱的《任天狗》，只有触摸到特定地方才会让狗狗觉得开心。

期待度No.1的《动物之森》



←能进行无线通信的《动物之森》，通信周边到底会是怎样呢？

←任天堂的杀手级游戏《马里奥赛车》，据说如果出展的话，能体验到新鲜的操作感。

数十款任天堂游戏出展！

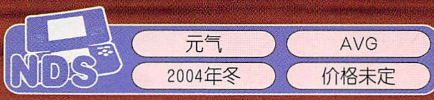
活用触摸屏和双画面的正式派推理AVG

活用NDS机能的正式派推理AVG游戏登场，主人公是自由的电影剧本作家生王正生，他和侦探朋友癸生川凌介一起经历过的不可思议事件就是本作游戏内容。随着使用触笔进行调查工作的深入，事情的真相也越来越明朗了。首先来介绍主要出场人物吧！



↑与名侦探癸生川凌介一起解开杀人事件之谜吧。







生王正生（主人公）
↑有着专属契约的活力充沛的电影剧本作家，作为癸生川的朋友，总是被支使做白工。

癸生川凌介
↑癸生川侦探事务所的所长，是个自信的家伙，曾多次处理过难办理的案件，是个有名的侦探。

白鹭洲伊网
↑在癸生川侦探事务所担任助理，年轻却又有着极强的推理能力，经常欺负生王。

音成孝一
↑在鞠滨署搜查一科担任警察，一直憧憬着成为名侦探。

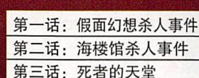
尾场九岁
↑鞠滨署搜查一科警长，是久经考验的老手。

矢口床子
↑是个自由记者，伊网的朋友。



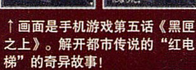
大受欢迎的手机推理游戏在DS上推出7话的新作

《侦探·癸生川凌介事件簿》是从手机游戏开始的系列游戏，2002年的第一作登场是一共6话，而本次的《假面幻影杀人事件》并不是从手机移植的作品，而是完全原创的全新作品，即使没有玩过前作的人也能享受游戏乐趣。



第一话：假面幻想杀人事件
第二话：海楼馆杀人事件
第三话：死者的天堂
第四话：白鹭的红羽
第五话：黑匣之上
第六话：交错混杂事件
第七话：假面幻影杀人事件





↑画面是手机游戏第五话《黑匣之上》。解开都市传说的"红电梯"的奇异故事！

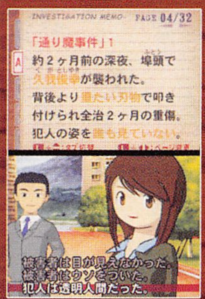
双画面　上屏幕显示资料，下屏幕用来调查

NDS的双画面分别显示不同信息，通常情况是下屏幕显示与游戏人物的对话，用触笔去触碰人物的脸就能开始对话并进行调查。上屏幕主要是参考资料画面，以便根据情况选择合适的资料来进行调查。偶尔也会由于real time的情况使两画面出现变化！



↑下屏幕是和伊网的对话，同时可以在上屏幕看到她的资料。

↓下屏幕是关于与事件相关的选择支，上屏幕是事件的详细情况。



触笔　直接点触想要调查的地方和人物

在下屏幕中进行调查，只要用触笔直接点触就能继续下去。例如在左边画面的场景中，如果点触桌子就能看到上面的东西的详细说明；如果点触人就能听这个人说话，这样就能快速进行调查了，当然也可以用十字键操作。游戏中的对话会被记录下来，这样还可以再次查看作为参考，在不能选择错误时就不会因为忘记之前的情况而为难了，无论什么时候都能觉得放心。



点一下桌子　　点人物的脸



↑试着点一下画面上的桌子……上面的东西看起来像本杂志。



↑点触伊网的时候就会出现对话菜单，点击你想听的内容。

《愿为你而死》一课教学

不断接受考验只为向一见钟情的她传达爱慕之情

本作主人公是一个非常普通的高中男生，故事从他对一个充满魅力的女子一见钟情拉开序幕。为了向她传达爱慕之情，不断面对冲击性的种种考验进行表现。热烈到让你喘不过气来的爱情故事就这么开始了。

↑片头是奇迹的相遇瞬间，此后被卷入大堆的麻烦中。

活用触摸屏和双屏幕

为了让钟情的女子能多看自己一眼而努力表现，为了解决种种的麻烦问题，运用了DS的各种机能。画面上的很多行动都是用触摸控制的。

Rub and Touch

↑以NDS的机能，也许可以碰触她，在海滩上嬉戏。

---

scene 3 狂牛

在不断冲过来的牛群中保护她

在大街中突然出现一大堆狂牛，能保护惊慌失措的她的人当然只有他了！挺身而出把牛群击退。

在气势汹汹的牛群中，想心静如止水去战斗，这种浪漫主义者的想法其实也挺不错哦！



←两眼通红令人畏惧的BOSS牛。那充满魄力的奔走的样子太令人毛骨悚然了和这头牛进行激烈的攻防，手里紧捏把汗进入上半场的高潮。

当疯狂的牛离去时

当疯狂的牛离去时
如果能得到一个愿望
我的愿望就是你能够平安无事
即使我被撕裂成碎片
也不能让你受到任何伤害
听着嘈杂的蹄声想起你的声音
看着两眼通红的牛群想起你的红唇
在沙尘和野兽之中想起你头发的香味
现在，我愿为你而死
重新把帽子系紧，坐下深呼吸
请传达我的心情吧
在下一头牛到来之前



←她有危险了！在直逼而来的狂牛群中，主人公挺身挡在前面，真鲁莽啊！

快速准确地触摸牛

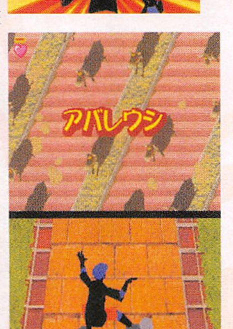
在蜂拥而上的一群牛里面，只要你能准确地一只一只地点住，它们将会变得很温驯。不要理会没有关系的人，继续触摸吧。

Rub and Touch



↑在猛牛军团里最后出现的巨大BOSS牛，抱着拼死的觉悟狠命地连续进攻吧。





钟情的女子

虽然是娃娃脸但仍不失魅力的女子，个性活泼开朗，笑容灿烂，是个完美的理想中的女性。

开发部门将玩家的感想以诗的形式登了出来

想大声宣布“愿为你而死”游戏名也叫“愿为你而诗”？

きみのためなら死ねる

NDS	SEGA	触摸ACT
	2004.12.02	5040日元

在看这则新闻之前

为什么要用“诗”？

触摸动作这个表现形式让人以为《愿为你而死》是时下流行的小游戏合。但是在实际玩的时候，会有一些极其微妙的内心活动。为了把这种感情表现出来，采用诗的形式。





残留在耳际的声音和流行时事画报上的热门话题都是《愿为你而死》。这次那些玩过的开发部成员们，各抒己见把感想用诗的形式表现出来。

金鱼如果被卡在喉咙

金鱼如果被卡在喉咙
此时此刻的我已陷入情网
但是陷入除了感情还有金鱼
并不是故意弄成这样
当我见到她的刹那
不经意间鱼便进入胃里
那里又黑又窄真是难受
现在谁把它从温暖的胃液海洋中拯救出来呢
为了一条可爱的金鱼
事关生命
我愿为你而死
但是金鱼，对不起，有些东西意味着机会
真的很想让她看到我的优点
如果吐出金鱼她会是什么表情
是温柔还是呕吐
何时何地看过的电视节目
金鱼通过喉咙真是不可思议
真酷，不经意看到天空中的彩虹桥
但是拯救出金鱼的我又陷入情网了
能够拯救我的只有她

这是作者精雕细琢到谐音的一首诗。能够把金鱼随意吞下去再吐出来的人在哪里呢？

金鱼 *scene* 2

拯救被吞下的金鱼

发生了金鱼被人吞食的事件！幸好金鱼还能在胃里存活，如果不早点把金鱼救出来的话，它就会被消化掉了……主人公首次一展身手。



↓→“love rabbits”的成员撞倒了抱着鱼缸的主人公！金鱼飞进了突然跑来的成员的胃里……



↑被吞下去的金鱼固然很可怜，不过吞金鱼的人想必也不好受吧。顺利吐出来还好，吐不出来的话金鱼就要一命呜呼了……



按摩胃部让他吐出来

用触笔逆着水流的方向按摩胃，使他吐出金鱼，关键是控制好水流的方向。

→她害羞的脸染上了红晕，她的声音还有动作都是愉悦的。





↑当泥团从上方掉落时，主角一边躲避一边和她的距离越来越近。





轻轻地温柔地擦去泥点

在下屏幕上笔和手指把她脸上的泥点擦掉，太用劲的话会弄疼她，所以一定要轻轻的。

虽然被副编说做得再好点，但这是他的极限。

温暖柔和的肌肤

可爱的你沾上泥点
但这才是微妙的性感
当我的手接触你的瞬间
你却发出那种声音
就好像我做了什么不该做的事一样
弄疼你了吗？对不起，你没事吧？
温柔的，像捧起损坏的东西一样
当我的手碰到你的时候
樱花般的红晕染上你的脸颊
泥团掉落以后
残留在指间的是你的温度

美丽干净 scene 4

当她美丽的脸上碰上泥点……

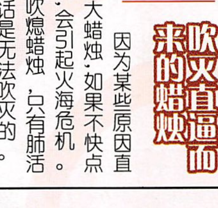
为了躲开麻烦的东西，她美丽的脸上碰上泥点。这真是一个天赐良机啊！若无其事的帮她轻抚掉，对她产生了爱慕。

蜡烛 scene 1

吹灭直逼而来的蜡烛



因为某些原因直逼而来的大蜡烛，如果不快点把火熄灭，会引起火海危机。只能努力吹熄蜡烛，只有肺活量不够的话是无法吹灭的。



吹灭蜡烛期间

特意慢慢吹灭
蜡烛的黑暗中
呼吸并没有停止
因为第一次看到你的脸
接着想看你的眼睛
最后是你的嘴唇
为了在残存的黑暗中
想起你的样子
紧紧地抱住了你

本诗源自于法国诗人捷克普列贝鲁的一首叫做《火柴》的诗，大家空闲时可以欣赏一下他的诗。



↓如果处理失败的话，将会造成火苗转移的大悲剧。但为什么会有龙出现？

↑→这个蜡烛有6点45米高，love rabbits的成员们只有聚集在一起，用共同的力量把它吹灭。图下面的人物变红说明现在缺氧。

对着下屏幕吹气

对着下屏幕把握时机一口气把蜡烛吹灭了，但是如果连续吹气就会造成缺氧，那样就会暂时无法吹气了，所以一定要注意。



DS特报



独家公开的独轮车和小艇

独轮车 scene 5

在高楼上骑独轮车通过

在高楼中独轮车骑士们要经过的一块细板，真是让人心惊胆颤的表演呀，如果踩空的话就会从高空摔下。

因为有恐高症，所以非常害怕，但为了她还是……尽管这么说，但是想象到现实中的这种情景就觉得害怕……

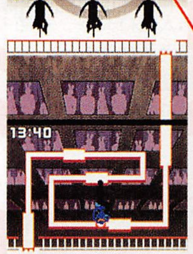
独轮车的小夜曲

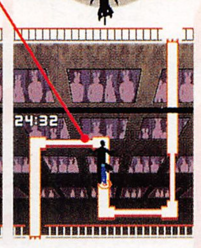
乘坐着单相思的独轮车
向着你迎去
为了在狭窄的
恋爱道路上取得平衡
挣扎到有你的道路
虽然这里又狭窄又危险
我做好愿为你
而死的准备
把生命寄托在了
鞍座和踏板上
乘坐着单相思的独轮车
朝你迎去
骑到那里
骑到这里

像用触笔进行描绘一样

在细长的板状通道上，用触笔谨慎地点触，以此来操作独轮车。

Rub and Touch





↑当游戏的等级逐渐增高时，道路将会变得更加复杂，在观众面前表现出真正的男人吧。

→骑在独轮车上的场面，也许你会觉得这只是一般的表演，但实际这是超高空表演。

小艇 scene 6

用小艇去营救溺水的她

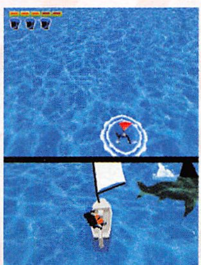
旱鸭子的她掉进了海里，然而在她的身边有食人的鲨鱼，如果晚救一步的话她就会有危险，快坐上小艇吧。

她不是美人鱼，而是个认真的旱鸭子，帮助溺水的她就像是场冒险恋爱。

大海上的小艇

南岛的伊甸园
你说过我们一起去吧
你一个人在海中
小小的贝壳发出咔哒声
告诉我你的所在吧
无色透明，但是蔚蓝
在浩瀚的大海中
只有你一人
我的心情乘风而去
小艇向你划去
你是我的美人鱼
溺水的美人鱼
沉在海里的海盗船
充满着诱惑力的宝物
想念着你的心情
比钻石更珍贵
我们两人的避风港
骗你说有鲨鱼的
冒险恋爱
想看世界的尽头
一起去南岛的伊甸园吧
用一艘小艇去营救
沉浸在爱河里的你
我的心情乘风而去
小艇朝着你前进
你是我的美人鱼
溺水的美人鱼

↓好不容易来到她身边的主人公。可以看见他带她到小艇上游玩的场面。



↑乘上小艇躲避鲨鱼前进，吹气太用力的话，会从她的身边错过。

↓把上屏幕和下屏幕显示的画面连接起来，小艇就这样朝上屏幕的画面前进



用吹气的强度来调节小艇前进的速度

向下屏幕吹气，给小艇一定的风力，朝她的方向前行，但要碰到鲨鱼就会失败，要特别小心。

Rub and Touch





紧张的手术现场的追踪报道

研修医 天堂独太

TENDŌ + DOKUTA



4位医师

提起热门话题的医院AVG《天堂独太》，就让人想到有个性的人物和手术现场。现在送上两个特报。

拯救病人的实习医生

主人公是从数医大毕业的新人实习医生——天堂独太，不知因为什么原因，他被号称名门“圣命医大”的外科主任挑中，以实习医生的身份来医院治疗患者，要和病人进行交谈，并摆脱老医生的偏见。游戏使用触摸屏来对病人进行检查、手术。

NDS	
SPIKE	AVG
2004.12.02	5040日元

主人公身边个性各异的人物

在天堂独太作为实习医生工作的圣命医大里，到处都是极具个性的医生。有身为前辈却时常拒绝听取独太意见的人，有身为医生技术一流却有独特习惯的人，和他们搞好关系以后，手术和复查时都能得到一些宝贵的意见。



↑天才医生为什么放下手术刀呢？她脖子上戴的大铃是注目焦点。

被称为“神手”的天才外科医生 麻生铃（35岁）

作为医生，有着比别人多半个人的能力的天堂独太，在这个时候能拜托的只有前辈了。

↑天才医生为什么放下手术刀呢？她脖子上戴的大铃是注目焦点。

讨厌麻烦的一流麻醉师 增居宇津藏（30岁）

技术一流的麻醉师，加班时超级讨厌麻烦，因此和麻烦专家独太划清界线。



↑他的主要特征是说话结巴，是个但求平安无事的消极主义者，但在进行很难的手术时他的能力是必不可少的。

不拘世俗的内科医生 柏木健一(47岁)

在医院里与世无争的循环科工作的内科医生，常向独太提出有关内科的意见。

上进心很强的前辈实习医生 上户爱（26岁）

↓很敌视来自外部数医大的独太。



独太的前辈实习医生，上进心很强，是个不会改变自己主张的有原则的人。

个性病人大集合

不仅仅是医生，圣命医大里的病人也是相当有个性。例如不输男人的拉面店老板，难以取悦的老婆婆等，真是强人云集，和他们的交谈也是很难的。



↑正在哭诉肚子疼的拉面店老板。触诊失败的话可以看到她大怒的表情。

↑患者之一的老婆婆，有特殊的名字（昵称）。



活用病历和触笔来进行手术

故事的高潮在手术现场，活用病历和触笔来进行手术。手术期间一边利用病历的信息，一边用触笔来进行手术。



首先用触诊来确定病灶



当急诊患者被送到医院的时候，首先要用触诊来确定病灶。根据病人的反应确定病灶和推测病因，触诊得到的信息写在病历里。



用X光来确认位置

↑用X光来确认病灶的准确位置，核实触诊得到的信息的同时，也能得到新的信息。X光的结果也写在病历里。

↑手术中绝对不能有失误，要慎重。

手术POINT 1 专家们的合作

手术时麻醉是必不可少的步骤，因此技术熟练的麻醉师是必需的，大家的合作也是不可欠缺的。而且根据病人的病情，还有必要听取专家的意见，像心脏手术要和专攻心脏外科的麻木医生合作，而循环科方面的手术就要和柏木医生合作。



前辈们的意见

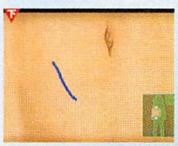
→有着丰富经验的麻醉师给独太一个意见，他的意见是手术成功所不可缺少的。

←负责心脏手术的外科医生麻木，对发现自己中途出现失误的独太进行解说。独太作为实习医生，前辈的意见是必须听取的。



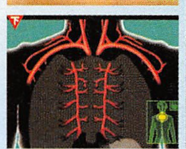
手术POINT 3 以病例为基础用触笔进行手术

手术以病历的信息为基础，NDS下屏幕中显示患者病灶，用触笔进行切开、选取、缝合的操作。手术时即使有一点点失误，对病人来说也会是很大的伤害，所以和现实中的手术一样要求保持高度谨慎。



①用刀来切开

用X光事先知道情况，以此为根据用刀把皮肤切开。如果切错地方的话，病人的体力就会减少。



②选取病灶

切开一个部位，用刀选取病灶，关键是要仔细看病历才能很好地进行下去。



③用针和线来缝合

用针和线将患处缝合，针要沿着那条动的光线缝合。如果在此失败，那么之前的努力就全都白费了。

手术POINT 2 从病历上解开疑惑

作为实习医生的独太缺乏临床经验，所以在手术中也有因为对自己的诊断和处理产生疑虑的时候。在这个时候，应把记录着触诊结果和X光信息的病历拿出来重新看一遍，根据病历仔细分析情况，重新对病人进行诊断，采取最妥善的处理方式，这样做有助于解决手术时遇到的困难以及出现的问题。



↑在手术时独太发现自己居然误诊了……重新看病历再做最妥善的处理。







↑看着病历，独太心中的疑惑也得以解开，发现什么信息一定要立刻使用。

一问一答 ——来自制作者的信息

手术缝合让人紧张到手心出汗!

SPIKE株式会社 《实习医生 天堂独太》监制 **金子裕幸**

Q：任天堂世界展览的游戏内容是什么？

A：完成度当然是100%的，主要讲的是从帮助急诊患者病人开始，到享受手术过程的一种乐趣。

Q：哪部分是最吸引人去玩的？

A：用触笔去进行手术，可以享受到全部的乐趣。尤其是最后缝合的场面因为紧张而手心出汗，却忘了用手帕。

Q：手术现场好像很难，没有医学常识也没关系吗？

A：完全没有问题，没有医学常识照样能玩得很好。



主人公（国王）

→向往和平，过着吊儿郎当的生活，忽然有一天跑去修行旅行了。

体验龙族战斗中卡巴

蛋兽 卡巴龙

在一个秘密地方进行修行的结果，卡巴拥有不输于本家龙族的强大战斗力。

②在点触部分发动各种绝招！

↑卡巴是来自SFC版中的怪物，能伴随着奇怪的声音发出强烈闪光而过。



①直接点触蛋兽身体的一部分

NDS | SQUARE・ENIX | RPG | 发售日未定 | 价格未定

从点出个性张扬的蛋兽开始战斗，点触的战斗画面大量公布，还有初次公开的信息！

DS特报 未公开的点触战斗

人物连发的壮大的蛋兽召唤RPG

本作是《半熟英雄》系列外传性质的最新作。加入了很多类似系列作品里的搞笑场面，连新手也能享受乐趣，本作中出场的蛋兽有100多种。



→高潮场面等就像舞台一样由两画面构成。

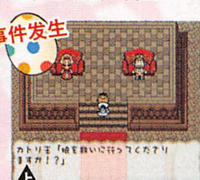
在“点和划”里拯救世界！

《怪蛋英雄》游戏流程和正统的RPG是一样的。在村庄里收集情报和探索迷宫等都是RPG的根本，没有预备知识也能很快明白。



↑这是冒险的舞台吗？脸的形状清晰可见。

事件发生



←救出被抢走的公主，简直就是RPG！？

情报收集&购买道具



↑以从村里生活的人们那里得到的消息作为冒险线索，解决听到的事件，去的地方就会不断增加。



↑村里的设施，可以购物也能补充士兵。←地图和迷宫中遍布敌人，还能够寻宝！

一问一答 — 来自制作者的信息 —



初次体验半熟的你也来TOUCH吧！

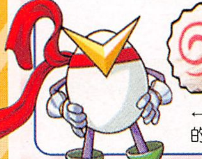
SQUARE ENIX 第7开发事业部长 **时田贵司**

Q 对任天堂世界展出的游戏有什么看法？

A 初次体验半熟的你也能毫无困难的进行战斗，用点和划来操纵蛋兽战斗吧！



←带有谜团的生命体旋涡。



←象征着半熟系列的鸡蛋超人。



什么都吃的谜之生命体





↑用手中的刀叉夺取对手的体力，就像身体里有黑洞一样。

蛋兽 奇拉克拉

尽管身体很小，但却有惊人的消化能力，总是不停地吃东西，一个谜之生命体。

蛋兽 波克拉



↑专门攻击波克拉，大大破坏了宇宙的平衡性。

食物链最下层浮游生物的伙伴，如果捕食它们会威胁宇宙的平衡。

独家公开

享受其他各种触摸的乐趣



↑烦恼重重的龙，深深的长叹让对手感到不知所措和不安。



↑用萝卜作为保护自己的武器，口头禅是“诺”！

用萝卜作战 乌萨皮诺

肌肉发达 月亮假面超人

↑在月光下一照，全身都是锻炼出来的金光闪烁的肌肉，总是自我陶醉在一身漂亮的肌肉中。

在地图和迷宫中战斗

一旦和地图以及迷宫中的敌人接触进入战斗。战斗分为普通战和蛋兽的点触战两种。

↑当一阵恶搞的召唤舞蹈结束后，蛋兽就出现了。



↑不知道是不是强大的同伴。

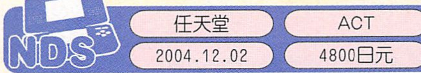


↑沉迷棒球的爸爸和照顾他的妈妈，比赛开始时攻击将有很大变化的怪物。

↑看起来有点呆板却是为自己的优秀能力而自豪的机器人怪物，绝招是爆炸。

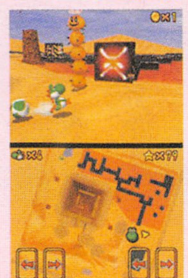


责编/暗凌



超级马里奥64在DS上的复刻版

本作是以N64的马里奥64为基础，活用了DS特有的触摸屏和双屏幕、无线通信等机能的复刻版作品。争夺星星的对战游戏和使用触摸屏的小游戏等，使玩过N64版的玩家们可以怀着一种新的心情去玩！



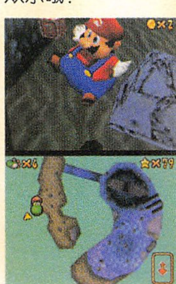
不仅仅是马里奥，耀西、路易、瓦里奥也可以操纵！

DS版马里奥64与N64版的前作相比，一个较大的不同之处在于除了马里奥之外，耀西、路易、瓦里奥等人物也能作为参赛者在游戏中出现。根据使用人物的不同，做出的行动也是不一样的，即使是在同一场景中使用不同人物，也会产生不同的玩法！当然游戏的攻略方法会有所改变。

本作的另一个亮点在于能使用一盘卡带进行最多四人的联机游戏，通过NDS的无线通信机能，和好朋友一起展开乐趣横生的五角星争夺战吧！独乐不如众乐哦！



←↓耀西在它擅长的活动中大显身手。



↑像气球一样膨胀起来飞向海盗湾的马里奥。

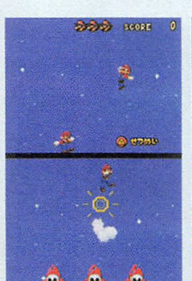


↑马里奥系列的三个胡子人物，如果战斗起来……



使用触摸屏的小游戏

本作中的小游戏全部是使用触摸屏来玩的，数量在30种以上，每一个都很简单易懂，比如左图的“super jumping mario”，看起来大概是踩着特定的敌人进行跳跃，而右图则是要在规定时间内，在下屏幕那一大堆人物中找出上屏幕画面中指定的人物，要点得既快又准哦！



↑名为“super jumping mario”的小游戏。



↑在众多人物中找出指定的人物，规则很简单。



任天堂 | ACT | 2004.12.02 | 4800日元

收集众多触摸或是吹气操作的简单游戏!

さわる メイド イン ワリオ

如同游戏名称中的"触摸",游戏主要使用触摸屏幕来进行操作,小游戏种类多达180多种。其中朝着麦克风吹气的游戏又有了新的变化。

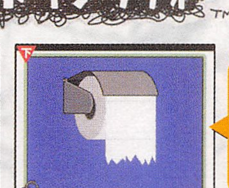




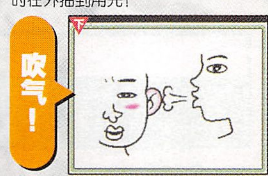
→有些小游戏是像这样用双屏显示的,用力把球扔出去吧!



↑根据打地鼠游戏的要领,点触出现的猫!



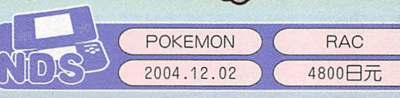
↑用触笔将其卷起来,使用时往外抽到用完!



↑朝着麦克风吹气,怎样做才能过关呢?

触摸画面控制皮卡丘的赛车游戏

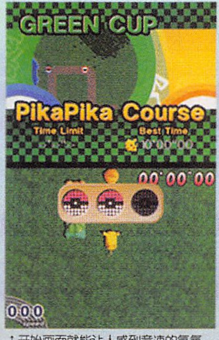




POKEMON | RAC | 2004.12.02 | 4800日元

口袋妖怪系列在DS平台的第一作,是用触笔控制皮卡丘移动的赛车游戏,充满了新鲜感。用触笔点触画面,皮卡丘就能在画面上移动了,小心控制的话就能快速冲向终点了。

口袋妖怪的系列游戏种类是越来越多了,以前有过弹珠台,现在又制作了一款这样的竞速游戏,这款游戏能不能达到像《马里奥赛车》那样的游戏性呢,让我们拭目以待吧!



↑开始画面就能让人感到竞速的气氛。

←↓除了奔跑前进,还能坐上热气球飞起来,从气球上俯瞰地面!。



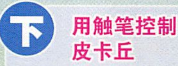






上 用口袋妖怪雷达来确认情报

在上屏幕中能够看到口袋妖怪雷达,显示了checkpoint和道具,以及对手的样子。



下 用触笔控制皮卡丘

在下屏幕中用触笔点触画面可以使皮卡丘移动起来,皮卡丘的反应是非常愉悦的。

勇者的足迹

——掌机DQ系列作品漫谈

文/RING
编/娜卡

掌机上的包含外传性质的Dragon Quest（以下简称DQ）作品已经有不少了：DQ1+2、DQ3、DQM、DQM2、DQM3、DQT2A、DQT3A；但一直以来都没有文章对这些作品做个系统的介绍和简单的回顾，多少让人觉得有些遗憾。笔者不才，写下本篇拙文，算是对如此之多的作品做个总结吧，希望大家能喜欢。

正统作品系列

ドラゴンクエストI・II	
中文名称：勇者斗恶龙1＆2	机种平台：GB / GBC
发售日期：1999年9月23日	游戏类型：RPG



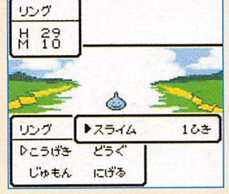


DQ1：值得纪念的系列的开山之祖。本作讲述的是勇者洛特的子孙只身一人对抗魔物军团的故事。情节可以说是相当老套了，因为它自从问世到现在都快20年了。

从本作开始就确立了一些要素，其中的一部分甚至沿用至今，比如说作为正义化身的勇者一旦被打得满地找牙后就得花一半的钱去看牙医、怪物能力和主角的能力相差不大、第一人称的视点的战斗画面以及充满个性的怪物等等。

本作中有别于系列其他作品的一点，想必玩过的玩家都清楚吧，那就是所有的战斗都是以单挑的形式来进行的，而到了后续作品中就没那么轻松了，经常要面对怪物的群殴。尽管如此，本作的难度依然不低。

说起本作的老套的剧情来，也能有两个细节让人感到印象深刻：“你们昨晚过得快乐吧？”这么熟悉的话不等我先说，FANS都能马上记起来：这是在勇者救出罗拉公主回城前，到城下町的旅店住上一宿，莅日清晨旅店老板“好心”的问话。由此看来，他们两人可是先上车后补票了，要不然以后的勇者们怎么出现？还有这么一段剧情：当勇者攻入龙王城后，面对龙王，龙王招降道：“和我合作怎么样？我把世界的一半分给你。”此时要是答应的话……那就接受惩罚——欢迎再度到龙王城一游，而且可怜的勇者再度成为了新人了。



DQ2：给人奇妙感觉的本作大可以归结为这么一句话：系列中惟一不会用魔法的怪异勇者和居然会中魔王诅咒的倒霉魔法战士，外加曾经以狗的姿态生活了一段时间的女魔法师，这勇者后裔三人组在沙尘暴肆虐的世界中的冒险（看他们头戴着帽子、身体裹的严严实实的就知道了，更别说两个男主角还准备有“防沙镜”呢，笑）。

因为DQⅠ＋Ⅱ合集是复刻自当年的SFC版的，所以和SFC版相比

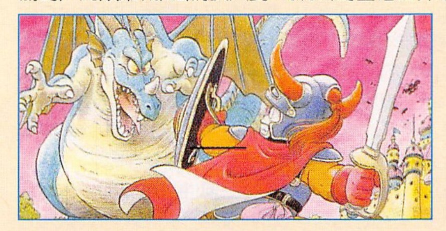
起来变化并不多。至于2代，能说的并不多，其中值得一提的就是同伴们的碰头了：怪异勇者小罗出发寻找魔法战士小萨，到达小萨“家”后，得知小萨已经出发去勇者之泉接受起程的洗礼了；待小罗赶往勇者之泉后，小萨先一步去小罗“家”找小罗了；小罗马不停蹄地奔回家里，从老爸那里得到消息——小萨因为没有看见小罗，先回去了；最后小罗在半路上的利利沙镇旅店里才意外碰到了还没有回到家的小萨。哎，这道路可不是一般的曲折啊，真亏制作人想出来……还有和女魔法师小蒙的相会：到了蒙贝塔镇上后和被诅咒成小狗狗的小蒙说说话，小蒙虽然是只小狗狗，但还是会努力地跟在二人组后面，也想要去冒险。不过呢，在冒险途中养着宠物是很不方便（因为小狗狗没有战斗能力，只会帮倒忙），所以两人还是去“四桥沼泽”中把拉之镜（别名“照妖镜”）找来，这才让小蒙恢复了原貌。

本作可以说是几代正统作品中难度相当高的一作了，主要是在于怪物明显比其他作品中来的更强悍，因为主角们的实力都不济。被成群结队的凶狠怪物杀的遍体鳞伤可以说是家常便饭，尤其是后期的几种怪物。出现的数量一旦多起来，死伤惨重是肯定的了，严重的更可能全灭——这到底是勇者斗恶龙还是恶龙斗勇者啊，汗。

玩了这么几遍下来仍然记忆犹新且痛恨地咬牙切齿的就是那个无限洞窟——通往最终决战之地隆达尔基亚的洞窟，里面陷阱重重、怪物强悍，要是不认得路的话多半是对这个迷宫感到束手无策吧。更让人感叹的是这个迷宫在DQM3里阴魂不散，再度让玩家们吃了苦头（只是这个迷宫在DQM3里远没有本作中那么艰难，不过这已经是后话了）。

这两作的系统方面相对于SFC版没有多少差别，增加了对应掌机的特性而专门设计的“中断之书”的设定：在剧情和战斗以外的时间都能记录，方便啊。

小结：DQ绝对是一款伟大的游戏，是它创立了RPG这一游戏模式，成为了游戏界几乎所有的RPG的典范。可以这么说，当今的一切RPG游戏或多或少都有些DQ的影子。DQ，它讲述的是孩提时代所向往的冒险：它没有华丽的CG，有的只是感人的剧情和朴素的风格，如果你厌倦了所谓的华丽的声光效果，那么请投入到DQ清新的童话世界来吧，它能让你感受到那种游戏给你带来的感动。





ドラゴンクエストIII

中文名称：勇者斗恶龙3	机种平台：GBC
发售日期：2000年12月8日	游戏类型：RPG



DQ Ⅲ已是三度与玩家见面了！本作是复刻自1996年12月6日SFC版（SFC版又复刻自FC版），系列中首次采用的昼夜更替系统、任意作成同伴＆转职系统、曲折感人的剧情……同时还把SFC版增加的类似于“大富翁”的趣味横生且比较重要的小游戏和隐藏迷宫等都一个不漏的复刻上了。另外加入了要命的怪物徽章收集系统。虽然没有了战斗背景，但是在战斗中怪物们的动作保留了下来，算是一个安慰吧。

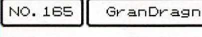
从标题就可以看出本作的剧情是洛特三部曲的开端，到底勇者是怎么来到阿雷夫加鲁多大陆的呢？还有在DQ1

中提到的“光之玉”为什么说是和平的象征呢？甚至是DQ1、2中的龙王都是从哪里来的呢？这些问题都可以在本作中找到答案。

说起DQ3来，就不得不提到那特殊的伙伴作成系统：在主角出发地阿里阿罕城的露伊妲酒吧里可以任意作成（说成是雇佣更合适）伙伴，伙伴的职业各有特色：擅长攻击的战士和武斗家、以魔法为主的魔法使和僧侣、非战斗职业的盗贼和商人、也有看似毫无用处的游人、当然还有不能直接作成的勇者和贤者等；选择完伙伴和性别后，还可以利用能力种子来确定伙伴们的性格，不同的性格对能力的成长修正都有差别，因此作成的伙伴可谓是千姿百态，各不相同。当游戏进行到中盘时到了达玛神殿后还可以转职，绝对能创造出属于自己的个性角色。

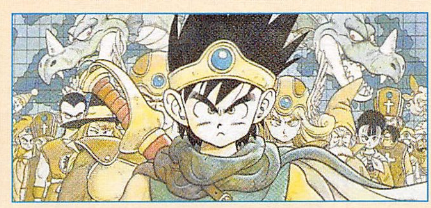


大富翁，虽然它仅仅是个附属的小游戏，你可以不去玩，但是会错过不少好东西：流程中能得到的超强的武器和防具在那里基本上都能找到；在玩这个小游戏的同时还有机会额外提高角色的战斗力等等……重要的是ENIX把大富翁和DQ完美的结合在了一起，使人不会有厌倦的感觉，比如说是突发事件都是和DQ联系在一起，另外在游戏的过程中偶尔还会发生战斗，使玩家在玩的过程中也时刻不能轻松下来，还真是…………





GBC版独有的怪物徽章收集系统更是值得大书特书，尽管本作中还有另外一个收集系统——小徽章收集系统，但是相对于只有110个的小徽章收集系统来说，这个系统却是难的多，同时也是玩家们为了达成完美通关而必经的一步：因为在通过隐藏迷宫后，能向神龙提出实现一个愿望，这个愿望就是和怪物徽章有关的，只有在收集齐了前面155种怪物的银徽章后才能进入新的隐藏迷宫的最深处挑战最后的BOSS：八歧大蛇的同宗变种兄弟“大地龙”——实力堪称凌驾于神龙之上的超级变态的BOSS，而在规定的回合内打败它后能得到本作中最强的武器。不过，想要收集齐那155种银的徽章谈何容易！想当年本人在自己的正版卡上可是花了将近一个月的时间才凑齐的，具体的游戏时间已经无法统计，起码也有150个小时吧！要得到怪物徽章只有通过打败怪物，在战斗结束后随机得到最后一个被打倒的怪物的徽章，几率不高，因此运气因素实在是太重要了。得到银徽章的前提是得到至少两个同种怪物的铜徽章，得到金徽章的前提是得到至少两个同种怪物的银徽章……难度可想而知！还好ENIX还算厚道，提供了交换怪物徽章的功能，否则真的就会像那条大地龙第二次被打败时说的那样：“无论你拥有再大的本事也好，都不可能收集齐所有金的怪物徽章”。到底能有多少个完美主义者能够达成这个几乎不可能的条件呢？



作为DQ系列洛特三部曲完结篇的本作，它的优秀是无可争议的，甚至有不少FANS认为它是系列中最出色的一作，无论是它的系统还是剧情等等都趋于完美，而在GBC上的本作更是完美中的完美。因此本作适合所有喜欢RPG的玩家，特别是有着强烈收集欲望的玩家。你有能力收集全吗？

怪兽篇系列

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	
勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国	机种：GB/GBC
发售日：1998年9月25日	游戏类型：育成RPG

自从有DQ以来，无数的FANS就被游戏中可爱的怪物所吸引，也肯定有无数的FANS曾经这么幻想过：要是能和这些可爱的怪物们一起战斗，那该多好啊！在此之前，DQ V、VI帮助玩家们实现了这个梦想，但是在两作里能捕捉、培养的怪物毕竟只是少数，而到了本作——以怪兽命名的DQ完全实现了玩家们的梦想：游戏中遇见的所有怪物都能通过捕捉或者是配合的方

上周我班老师没收了一部SP，也许他玩得入迷，第二天竟忘记了常规测验，于是我们迎来了愉快的周末，我不禁暗自窃喜。
吕建章，15，男，100038，北京市海淀区复兴路乙六号1楼16-8号，兴趣：GBA、天文学、动漫、音乐

法得到，要是有足够的耐心，更是可以把自己喜欢的怪兽都培养到最强。在这些形形色色的怪物中包含了历代DQ中的BOSS级怪物，光是能够使用这些强大的BOSS，就足以让FANS们兴奋不已。

在DQM的世界里，只有两个基本的场所——大树国：平常时活动的场所，散步、买卖道具、配合怪物等等都在这棵树上进行；另外一个场所是旅行之门：也就是迷宫，是战斗、捕捉怪物的场所。迷宫是随机生成的，除了特殊阶层以外，没有两层的构造是完全一样的，这种设定使得让玩家在闯荡迷宫的过程中不至于有枯燥的感觉，这不就是不可思议的迷宫吗？ENIX巧妙地把这两个基本要素有机的结合起来：看起来是简单到只有两个地方，不过在其中包含的隐藏要素可真是足以用“不计其数”来形容，仅仅是这两个地方就谋杀了玩家大量的时间，想当初也为之疯狂了99小时59分59秒——这是游戏中时间显示的最高数字。具体时间嘛，应该已经超过200小时了……



说起怪兽篇来，自然要提到它的精髓：怪兽的配合系统，这个出色的系统在游戏中的作用非常明显，要是没有使用这个系统，可能连正常的通关都不能保证呢。同时它还是强化怪兽、收集怪兽的主要途径：新生儿的能力是配合的父母双方能力之和的四分之一，只要不断地将强力的怪兽进行配合，就能降生超强的小怪兽，进而将其培养成绝对的主力；有部分怪兽是无法捕获到的，为了完成图鉴，就必须通过配合这个途径了。让人感叹的是，配合的方法之多，多到难以计数的程度，除了超级稀有的怪兽以外，其他的怪兽都有不少配合方法，这点在游戏中可是很方便的哦。




本作的剧情都是让DQ系列的老玩家们耳熟能详的经典剧情：DQⅠ中的龙绑架公主（我们的主角小特瑞抱不动公主，汗）；DQⅢ中的吃人的八岐大蛇；DQⅥ中的更是多了去了，四天王中除了水天王没有登场以外，其他三个都有戏份，还有一堆大小BOSS出来凑热闹，可能因为主角是来自DQⅥ中的特瑞吧。最后还值得一提的是在迷宫底层那熟悉的BGM，都是历代DQ作品的BGM啊，感动。

小结：本作是DQ系列的一个新的里程碑。和DQⅤ、Ⅵ那种怪兽仅仅是可有可无的仲间比起来，本作几乎就是围绕着怪兽来展开。凭着其高度的自由性、超高的耐玩性、强极的画面（相对于当时GB游戏而言）以及DQ的招牌，最终拿下了超过200万的惊人销量，同时也拉拢了一批DQM的FANS。一个新的系列诞生了。

ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち	
勇者斗恶龙怪兽篇2 鲁卡的旅行	机种：GB/GBC
发售日：2001年3月9日	游戏类型：育成RPG

ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険	
勇者斗恶龙怪兽篇2 伊露的冒险	机种：GB/GBC
发售日：2001年4月12日	游戏类型：育成RPG



南方的某个热带岛屿上，有个圆木国。某天，一个开怪兽牧场的家庭搬到了这个岛上开始了新生活。为了充实冷清的牧场，更为了拯救即将遭受水淹这个灭顶之灾的圆木国，在恶崽的指引和帮助下，主角搜集钥匙紧随王子之



后进入异世界冒险。经过千辛万苦，历经重重磨难，终于在夹缝世界打败了魔王多库，在所有秘宝和圆木国人们的齐心协力下，阻止了“水淹圆木国”的灾难的发生。



DQM的第二作，本作分为了两个版本——鲁卡（哥哥）篇和伊露（妹妹）篇，可以说是力量篇和魔法篇。除了剧情相同以外，其他地方多多少少有些不同：剧情的异世界中出现的怪物有所不同，通关后的特殊钥匙也不同，通过通信收集齐所有的特殊钥匙会追加新剧情等等，为了完整地玩到本作，势必要两个版本都入手才能达成。

本作的冒险舞台从大树国转移到了它的对手圆木国里，从一棵大树上转移到了一个热带岛屿上，而冒险的方式和前作相比还是很相似的：从岛上出发前往异世界，回到岛上，然后再出发去异世界……这种做法明显是换汤不换药，不过呢，进入非剧情的异世界的钥匙可以得到的数量非常多，甚至是可以说是有无数把，而且在这么多钥匙当中，几乎每一把都不同：场景、出现的怪物等等都是有区别的。这么一来玩家的选择余地更大了，自由度要比前作来的更高。

怪兽的种类相对于前作来说也增加了不少：增加了一个水系，怪兽的系别达到了13个，这些怪物凑起来再加上3个在正常情况下无法得到的隐藏怪物，总共有315种，有那么多怪物可以收集，就算是收集狂人，也应该满足了吧。在增加怪物数量的同时，怪物的捕获难度降低了：能在异世界中遇见的怪物中包含了几乎所有的非4星级怪物；怪物的捕获率都增加了，基本上一个最高级的肉就能搞定，更是有着100%捕获到怪物的道具（不过？？？系怪物捕获不能，真不愧是BOSS啊，绝对不会向身为人类的主角低头），这种改进实在是值得玩家们雀跃啊。

特技的增加使得本作的战术更加多样化，绝对不是只言片语能够概括的。此外怪物们在达到了一定条件下能够进行合体攻击，也使得战术更丰富了。在怪物培养方面里也有增加新要素：每个怪兽都可以装备一个道具，能力、成长率、抗性增加的道具等等；怪兽的能力上限全都统一为999了，而在前作中是速度511、智慧255……这对某些怪物的培养来说简直是噩梦，毕竟仅凭着它们本身的成长，有些能力是怎么都不可能成长的好的，如此一来成长率上升的道具有用武之地了。而为了培养出究极的怪兽，不知道又有多少玩家的时间被谋杀了呢！



小结：被广大DQMFANS一致认为最高的本作，其游戏性确实比前作来高出不少。虽然其总销量比不上前作（疑惑），但这丝毫不能影响到它的优秀性。如果你还没有体验过本作的话，那么不要再犹豫了，立即投入到DQM2的怀抱吧！它是绝对不会让你失望的！

ドラゴンクエストモンスターズ　キャラバンハート

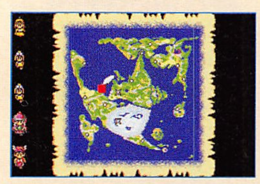
勇者斗恶龙怪兽篇3 旅团之心	机种：GBA
发售日：2003年3月29日	游戏类型：育成RPG

经过了漫长的等待后，DQM系列的第三作终于来到了广大扇子的手里。等玩家们兴奋地开机进入游戏后，却发现本作和系列作相差的比较远，马车、人类仲间等等都和正统的DQ如出一辙，使得那些非DQFANS的DQMFANS多少有些失望。

不多说了，就是喜欢游戏！
马贵宝，21，男，102425，北京市燕化星城健德2里29楼8门501，兴趣：足球（门将、佛罗伦萨队国家队）、动漫

本作的冒险舞台……几乎就是DQⅡ的嘛，乍一看觉得是DQⅡ的、仔细看认为是DQⅡ的、远看是DQⅡ的、近看也是DQⅡ的、横看还是DQⅡ的、竖看仍然是DQⅡ的，甚至连城镇的名称和地形地貌都和DQⅡ的一模一样——除了一周目后增加的新岛史莱姆岛以外，整个冒险过程几乎就是在DQⅡ世界里。主角小基法在这儿冒险不就是在考古吗？对于ENIX的这种偷懒的做法，相信有不少老玩家感到不满吧！





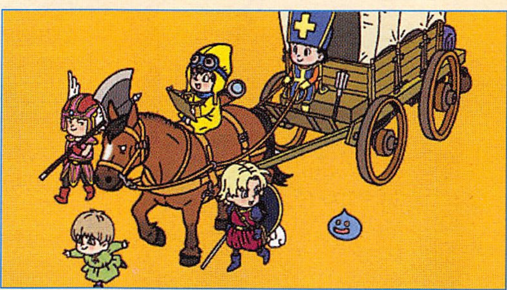


接下来说说本作七拼八凑、毁誉参半的系统，它和前两作的差异实在是太大了：从"特鲁尼克"（或者说是风来）系列吸收而来的满腹度系统、还原自DQⅣ以后的几部作品的马车系统；与系列前两作的配合系统相似而又有所不同的转身系统……让FANS耿耿于怀的首当其冲的是我方怪兽的数量，最多只有区区7个，而且还有一个在通关之后，另一个在三周目以后才能收到……与前两作相比总共能拥有40个怪兽的数量相比根本不能同日而语——尽管本作的转身系统多少弥补了这个缺陷，然而作为一个以收集＆育成为主的RPG，仍然让人不满意。其他方面，道具系统、特技种类等都退化到了一代的水平，不，甚至连一代都不如！怪兽的种类少了就少了，怪兽的能力降低了就降低了，这些还能够忍受，但是让FANS不解的是：怪兽变得不重要了，在不少情况下人类仲间的重要性甚至凌驾于怪兽之上！这……这还是怪兽篇么？

说了一大堆缺点，其实本作还是有着不少闪光点的：首先说画面，比起前两作来在战斗画面中增加了背景，当然画面要比前作来的好了，毕竟是GBA嘛；再者说收集，虽然怪兽的种类是比2代少了，不过转身的方法变得简单化了，除了最后的元素系的大部分和其他系少数几个怪兽以外，其他的怪兽都可以用简单的方法转到，没有什么苛刻的条件，收集难度大DOWN，统计种数好像已经超过1万种了（这好像不算闪光点吧……）；在通关后的史莱姆岛上的迷宫利用各种宝玉组合，每次组合而成的迷宫的形态各不相同（不思议的迷宫？等等，这和前作的利用钥匙进入异世界有什么分别？）；虽然人类仲间的重要性有时候确实高于怪兽，让人有种本末倒置的感觉，不过说实在的，其丰富的特技，自由的搭配带来了更为丰富的玩法，还算是个成功的系统。

小结：无论是从游戏的销量还是玩家的评价来说，本作的改革并不成功：不仅没有拉拢回一批纯DQ·FAN，反倒赶走了这一系列原有的死忠。尽管它依然优秀，但是锋芒已经远远及不上两位前辈了。DQM就是DQM，DQ就是DQ，把两者融合得不成功的结果就是造成了这个四不像……期待S-E在续作里能还DQM一个原来的面貌，或许，那才是正途。





外传系列

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス~不思议のダンジョン~

勇者斗恶龙外传 特鲁尼克大冒险2 Advance ~ 不可思议的迷宫 ~

机种：GBA	发售日：2001年12月20日	游戏类型：迷宫RPG



在GBA发售的当年年底，这款当年在PS上享有良好口碑的迷宫大作降临到了GBA上。不可思议的迷宫，就是随机性迷宫。在这种千变万化的迷宫里，任何两层都不可能完全一样，你永远也不知道下一层会是何样：无尽的未知在等待着每个挑战迷宫的旅人，迷宫里遍布着凶狠的怪物，而迷宫里更是有着无数的奇珍异宝，这些又是吸引着每一个前往挑战的旅人，而我们的主角，特鲁尼克就是这种不畏惧艰难险阻屡次前往迷宫挑战的著名商人。

本作大可以看做是DQ的动作版本，可爱的怪物们的动作是那么的栩栩如生，它们的移动、攻击、甚至是受伤的样子都是那么的"逼真"，仅仅在这个方面就拉近了和DQFANS的距离，可以这么说，光是冲着DQ外传这个名头，各位FANS都应该来尝试尝试本作。

相比同属于不思议类的"风来的西林"系列的注重迷宫的挑战来说，特系列注重的是道具的收集。在本作里，道具的种类非常多，想要全部收集到的话，没有个百八十个钟头是没有可能的了。因为有不少珍稀的宝物是珍藏在迷宫深处，而这些迷宫想要突破可不是那么的简单。

在本作中值得挑战的迷宫有不少，如魔之迷宫和剑之迷宫这两个配合本作转职系统的迷宫。要进入里面就得把职业转到相应的魔法师或者战士，不充分运用职业的特殊能力是不可能通过这两个迷宫的。更值得挑战的还有试练之馆和更不思议迷宫：先说说试练之馆吧，这个有着50层的迷宫根本就是个地狱：21层后是特2中最为恐怖的怪物的聚集地，里面的怪物已经不能用强来形容了！它们当中有不少是身怀绝技：比如天魔龙的全层距离无视的喷火、黄金史莱姆的爆魔特技、剧毒僵尸的消除合成能力等等。要是一旦遇到前面两个究极怪物的合体攻击，那么老特的一片世界树叶立刻浮云，或者老特被两个民工抬回家……就算没有碰到这种常见的情况，其他的怪物也够受的了，它们的攻击力都高的不像话，随便一下就让足够让没有异常坚硬的盾牌的特鲁尼克损伤惨重。由于在本迷宫内无法拣到任何补给物品，如此一来要是没有充分的准备，是绝对没有可能通过这个迷宫的。至于还有另外一个迷宫——更不思议迷宫，这种传统的高级者向迷宫都有一些共通点，想知道的就继续往下看吧。



上面说到了本作的一个闪光点：转职系统！通关后可以去魔法屋转职，有商人、魔法师和战士这三种职业可以选择：商人，可以使用任何道具的中庸职业，没有特色就是这种职业的特色；魔法师，能使用魔法但是不能装备武器、盾牌和弓箭的远距离作战的职业；战士，不能使用卷物、不能戴指轮但是可以习得数量

非常多的剑技和盾技，近身肉搏的职业。在使用不同的职业来闯同一个迷宫的感觉也是截然不同的。本人比较喜欢的是商人，这个职业可是特鲁尼克的老本行啊，用起来亲切嘛。况且其他两个职业虽然都很有特色，但是都有不小的限制，相比起来还是认为商人要顺点。顺带说一句，要完成全战士特技的习得的难度可是非常高的，因为一部分特技的习得的几率实在是太低了，因此“全战士特技习得”这个记录就成了本作中最难完成的一个记录了。

小结：本作就是那传说中的号称玩1000次也不会重复的随机性极强、难度非常变态的游戏，主角是DQⅣ里的商人特鲁尼克，为了成为世界第一的武器商人的他在不断地冒险着……本系列的游戏性之强、耐玩度之高是为玩家所津津乐道的，在本人看来，都是它的高度的挑战性带来的。如果你喜欢DQ，那么一定要尝试本作，因为它和DQ一脉相承；如果你喜欢ARPG，那么一定要尝试本作，因为它是ARPG中的佼佼者；如果你喜欢挑战自我，那么更是要尝试本作，它的难度之高绝对能让你得到最大的满足。

ドラゴンクエストキャラクターズ　トルネコの大冒険3アドバンス～不思议のダンジョン～

勇者斗恶龙外传 特鲁尼克大冒险3 Advance～不可思议的迷宫～		
机种：GBA	发售日：2004年6月24日	游戏类型：迷宫RPG



和2A一样，这次的3A也是移植自家用机平台上的同名作品。比起前作来，它有相当多的改进和变化：保留等级挑战迷宫的系统，新增加了可以直接挑战后期的高级迷宫的EX模式、可以在大地图上移动的模式、怪物仲间系统等等。

先说说系统方面的最明显的改变吧：那就是保留等级冒险的系统！！这个违背了不思议迷宫的理念的系统在本作中的采用虽然受到了一些非议，但是更多的是好评。原因就在于这个系统的方便吧，毕竟现在的玩家的游戏时间不是很多，而等级的保留，能为玩家们节省时间。在通关后值得挑战的迷宫里并没有采用这个设定，也就是说，这些迷宫还是和以前一样，只能以LV1的状态去挑战，不论是高手还是新玩家都能找到自己的乐趣，可以说是这个系列迈出的一个革新的步伐。

另外一个重大的调整是在黑暗状态下，光圈——也就是能见度为2格，这种做法绝对是降低难度的“罪魁祸首”！！只要是光圈大了，在窄道中就不容易被偷袭，同时也能及时的利用有效的方法来脱险。只要是没有在窄道中快速移动的坏毛病，好好利用这个改变，就能更轻松地挑战大部分迷宫。不过S-E还是照顾到了一部分核心玩家的，在少数几个迷宫的深处里，光圈仍然只有一格范围，在那里能真正感受到来自迷宫的压力。

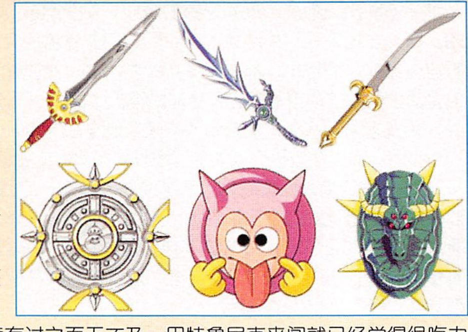




怪物仲间系统可以说是本作最大的亮点了，游戏中出现的190种怪物都可以捕获、培养、强化。怪物是主角之一的波波罗（特鲁尼克的儿子）的得力助手：波波罗年纪尚小，无法装备沉重的武器和盾，因此没有能力抵挡来自怪物的强力攻击，依赖怪物同伴就成了最简单且最直接的作战方法。好好利用怪物同伴的特殊能力，闯荡起迷宫来其实也是不难的。

最后不得不说的是，本作的两个最终迷宫的难度实在是高的离谱，有两个超级变态的迷宫横在玩家的面前，就像是两座大山，难以跨越：魔幻洞窟几乎是变态到了无以复加的地步：始终是以LV1的状态闯迷宫——因为在那迷宫里就算打倒了怪物都无法获得任何的经验值，导致了主角弱到被几乎所有的怪物攻击到一下就得含恨而去；因此得完全靠在迷宫里拣到的道具，尽管平均每层都有不少

道具可以拣到，同时怪物的数量也不多，然而实际玩起来时仍然觉得压力非常大，除了面对着来自怪物的威胁以外，还有肚子的问题需要解决等等。毫无疑问，在这个迷宫里混上一段时间，玩家的逃生能力肯定会更上一层楼的。



还有一个就是传统的99F的不能带道具，且道具几乎都处于未识别状态下的异世界的迷宫了。在攻关起这种迷宫来，没有过硬的基础知识是不要指望能够突破的。在本作中角色的等级更难提升的特殊背景下，本迷宫比系列的其他类似的迷宫而言，难度有过之而无不及。用特鲁尼克来闯就已经觉得很吃力了，更不用说基本上只能依靠怪物同伴的波波罗了，迷宫深层的怪物尤其是让人头疼，死亡在这里是再正常不过的了。能突破这个迷宫的都是世外高人了。

小结：以焕然一新的姿态出现在玩家面前的特3A：迷宫数量大幅度增加，新的怪物仲间系统等等，都让人觉得眼前一亮。不过让人感到不满的是本作取消了前作大受好评的转职系统，导致实际上能用的职业只剩两个了……而且让玩家觉得不爽的是移植后取消的其他一些设定：如体重比赛等，多少让人觉得有些遗憾。本作的出色仍然是毋庸置疑的，一起来挑战更加困难的迷宫吧。



看到这里，可能会有读者感到疑惑：不是还有一个和DQ有关的游戏吗？确实，这款在2003年11月12日发售、名字是スライムもりもりドラゴンクエスト　冲击のしっぽ团（中文名称是勇者斗恶龙之元气史莱姆　冲击的尾巴团）的GBA用游戏一反常态，以万年被勇者欺负的史莱姆作为主角的一款A·RPG，讲述的是史莱姆与尾巴团作斗争的故事……由于在本作中勇者并没有留下任何足迹，所以本文也就对它忽略不记了……

以上几篇作品中只有专为掌机设计的DQM系列是原创的，剩余的都是移植作品。这也充分反映出了DQ系列作品数量不多的情况，该系列一贯的慢工出细活的作风导致了作品数量多不起来，因此就促成了移植的盛行，对于以前没有玩过该游戏的玩家来说移植应该是好事，因为可以补补课了。DQ系列作品个个优秀，款款经典，但是为什么还是有不少人认为没什么意思呢？究其原因，恐怕就在于语言的障碍吧，以上的所有作品都有中文版，翻译的都还不错（除了DQM3和特3A这两个由盗版商汉化的），这样多少能帮助玩家们消除点语言障碍吧。如果一个喜欢RPG的游戏玩家没有接触过DQ系列，那么可以毫不客气地这么形容：他/她的游戏生涯是残缺不全的。



27日DQ系列又将要添新丁DQⅧ了，尽管它不是掌机上的作品，可能会导致不少玩家无缘接触，但它的优秀已经受到万众瞩目，让我们一起期盼着11月27日的早日来临吧。

见到那么多新出的游戏，真有些眼花缭乱，突然怀念起小学时捧着"砖块机"被妈妈叨叨的日子……
张丛伊，100094，北京市中国农业大学533号


热脑研究



火炎纹章 圣魔之光石

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

GBA		
NINTENDO	S · RPG	128M
2004.10.07	4800日元	1人用

文/NW旅团 DoubleX
编/娜卡

HRAD模式不转职不吃药不用高级职业通关

火炎之纹章--圣魔之光石发售已经一个半月了，各位读者想必早就通关了吧！不过不知各位有没有试过在HRAD模式下不转职、不吃药、不用加入就是高级职业的同伴通关这种变态的玩法。在下其实早就有过这种想法，本想在《烈火之剑》上试验，但是既然《圣魔之光石》发行了，那在下就用它做试金石吧！（坏笑ING……）

不转职通关意味着什么？

——首先让我们来看看不转职通关的难度何在？可以归结为以下几点：1.不转职武器熟练度最高也只有A，根本就无法使用无论是威力还是附加能力均属上乘的S级"双圣器"，更加要命的是"双圣器"对付魔物和最终BOSS魔王都有特效。少掉了这些会使与魔物及最终BOSS的战斗异常艰难。（男、女主角专用的双圣器依旧可以不转职使用）2. 低级职业能力上限（除了幸运和体格外）只有20，对于后期的杂鱼就很吃力，更别说后期动不动就有能力超过20的BOSS们（舞娘的能力上限与众不同）。3.不转职只能升到20级也就是说就算从1级开始也最多只有19次升级的机会，根本就无法将能力提高到低级职业的能力上限20。4.大家都知道本次纹章为一些高级职业设计了强大的职业技，但对低级职业一点好处都没有……（在此申明，本文所说的不转职指的是不用特定的道具转职，3个新人职业LV10时系统自动转职不包括在不转职的范围内）

研究前必读的总括经验：

1）不仅要熟知，还必须要活用枪克剑、剑克斧、斧克枪及理克光、光克暗、暗克理的武器、魔法互克系统。关于活用程度，举个例子：如果对方有手提银剑并备有银枪的一个将军，我们有一个手握钢斧的狂战士和一个手握钢枪的圣骑士。这时不应该让狂战士上去砍将军，因为“剑克斧”命中、威力都会下降，纵使必杀率再高也发挥不出来，反而会危及到狂战士的性命。正确的做法是让圣骑士在前挡着逼迫将军换银枪，再让狂战士上前发挥“斧克枪”砍死将军。就算将军不换武器圣骑士还可以发挥“枪克剑”立于不败之地。

2）物品要舍得花，无论是身上带的还是宝箱中找到的，无论是武器还是道具该用时就一定要用，尤其是男、女主角专用的武器。（包括男、女主角专用的双圣器）

3）熟悉职业特性，不仅要了解重甲类职业防高魔防低等基础知识，而更重

没钱，再好的主机也玩不上，还是在被窝里玩我的GBA吧。
张羽，19，男，100025，北京市朝阳区延静东里培训部04装饰班3号联合大学商务学院，兴趣：看书

要的是要知道同为魔法系职业中巫师魔力最高但HP和防御力最为脆弱，骑士哪怕是用细系武器也能在一次攻击后将其杀掉、魔法师则魔力相对较低但HP和防御力又偏高，不转职的话不用上钢系武器恐怕不能及时处理掉等。

4）了解各章中敌人的行动模式，同一章中有些敌人会主动出击，而另一些敌人则不到他们的攻击范围就不会行动的。因此要有步骤、有条理的蚕食敌人，一批批的杀掉敌人，这批还没有干掉就绝不对下一批出手。

5）在己方回合结束时，一般不要在己方的攻击范围内留下活口，如果你留下了活口那么下一个死的很可能就是你了。

6）要尽量将两个人靠在一起并活用“交换”这样可以最快做到武器和道具共享。“交换”还能改变同伴当前装备的武器。即是将某同伴欲装备的武器先交换出来然后再与他的第一项武器对换。

7）熟知各个武器的特点,如：钢系武器比铁系武器威力大但命中率和回避率不及铁系武器。细系武器的命中率和必杀率高于铁系武器但威力不足，同系武器威力和重量的大小排名是：斧类>枪类>剑类等！

8）平时一个人身上要带有多种武器(如：细枪、铁枪和投枪），高手与低手的差别就在于是否会注意到攻击时给出的伤害分析表,我们的目的只有尽可能的杀伤敌人保全自己,如果这种武器不能给敌人沉重的打击或者要危害到自己的生命就要马上换种武器。如：装备着铁之大剑能给敌人沉重打击的时候,不过如果敌人能两次攻击将攻击者打死时,就一定要换上铁剑阻止敌人的追击。

9）活用“救出—引受”系统。这一系统的基本用法每个纹章迷都会！这里要说的是特殊用法。将人物救出后，一般情况下要到下一回合才能降下且被降下的同伴处于行动终了状态，对于被降下的同伴而言白白浪费一回合。但是如果让另一个同伴来将被救出者从救出者那里“引受”过去，则可以立刻降下，下一回合被救出的同伴照样可以行动。

10）所谓知己知彼，百战不殆，而知彼程度不仅局限在对敌人登场的部队，还在于要对敌人的援军了如指掌。对于威胁大或者特殊的敌援军本研究会提到的，其余的就不提了。

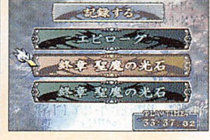
11）“用人”向来是纹章系列的关键，看到这篇研究各位最关心的就是会用到谁！这点将永远贯穿于本研究中，并始终伴随着本研究的展开而逐渐剖析。

12）活着就有希望，因此在本研究中恢复药（きずぐすり）全恢复药（とっこうやく）至关重要，绝对要保证人手一颗。

研究详解

常听人说狠抓“某某”要从娃娃开始，于是在下这篇研究也是要从娃娃阶段（序章）开始。也许有人会不知道HARD模式如何进入，与火炎之纹章在掌机上的前两作《封印之剑》和《列火之剑》不同，它并不要求通一次关后才能被选择，而是在一开始游戏时就能被选择。选了后在记录时也会以红色显示。（见下图）





序章 鲁内斯的陷落

攻略要点：1）提一下塞斯（ゼト）GG已经转过职了，再用就太赖皮了，于是抛弃之。

2）其实对手就3斧男（战士），艾莉柯（エイリーク）妹妹一般是不会输的。持这种观点的各位在下要给你们当头一棍了，要知道这可是HRAD模式，这种做法的结果只有一个那就是艾莉柯妹妹去见阎王。正确的做法是一定要算准斧男的移动距离，确保每次只有一斧男能砍到艾莉柯，外加适时用恢复药恢复HP。当然你人品好到斧男怎么砍都砍不中那是另一会事，没有如此人品还是用保险的方法比较好。

同伴培养：艾莉柯是女主角外加能使用本研究唯一能用的“双圣器”之一，这个就不能不练，没得选择！（所附图是在下练到LV20时此人物的能力，最



终战也是用这个能力出战的，没凹点哦！）

第一章 脱出行

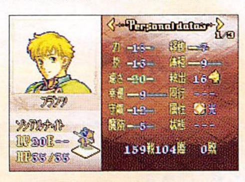
攻略要点：1）第二回会有骑士弗郎茨（フランツ）和重甲基里亚（ギリアム）会在上方出现，别以为重甲防御力很高，在HRAD模式中他那点防技挡不住敌人三下攻击。

2）塞斯可不要在原地不动，第三回合会在他站的地方出现敌人的援军1小兵外加2斧男，他老站那会破坏不转职通关的。（也可能不是在他站的位置出现，本作有一部分援军出现位置随机）。

道具醒目：1）之所以写这个主要是因为后期要大量购买必杀系武器，如果不想专程去攒钱就必须要留意这些了，坦白的说本研究的物品中大部分只是换钱用的。

2）出发前进入下一关前得到5000元（注意纹章历来都是罕有敌人身上带钱的，这5000元可要省点花）。

同伴培养：黄发绿甲骑士（为避免与另一个绿发绿甲骑士相混淆，在下简称其为“小黄”）弗郎茨（フランツ）相比其他未转职的骑士，他是成长率最为突出的。而且还能和本研究提到的重要人物有支援关系所以一定要培养。

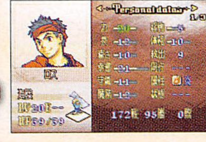


BOSS醒目：对付防御力高的重甲还是用艾莉柯对重甲有特效的西洋剑（レイピア）吧！一回合BOSS没死就务必要用“救出”将艾莉柯从BOSS处带离，不然后果自负（这其实也是对BOSS的固定打法）。

第二章 需要守护的东西

道具醒目：注意山贼群中有一个带着恢复药（きずぐすり）不要让他将药用完了，否则就得不到了。本关结束补充武器时不建议过多的补充飞枪、飞斧等投类武器，理由是下一关宝箱中有。

同伴培养：鲁斯（ロス）和他老爸加鲁西亚（ガルシア）虽然成长率都不怎么样，但是考虑到斧男在本研究中有用还是培养一下吧！





第三章 伯鲁高山道的山贼

攻略要点：城中战、要塞战，尽可能的打碎城墙。因为开门要浪费珍贵的钥匙而破墙最多浪费武器。

道具醒目：这一关有重要的盗贼同伴加入，因此除了宝箱中的宝物能让他取外还要多关注那些敌人身上带有道具，不让他去偷且不是太可惜了。本关就能从一山贼和一佣兵身上分别拿到圣水（せいすい）和解毒药（どくけし）。

同伴培养：射手奈米（ネイミー）考虑到她是本研究唯一的用弓的角色，况且还有许多弓箭等着她用，于是就练一下。历来都是纹章的重点职业盗贼柯玛出现了，在本研究中他将发挥重大的作用……

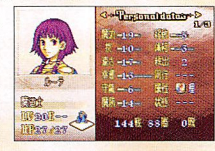




BOSS醒目：BOSS带有远近各一件武器，不要指望能用远程攻击屈死他。但是建议诱使他换上飞斧减低能力然后KO他。

第四章 异形们

同伴培养：用光魔法的职业修道师阿斯雷（アスレイ）在本章登场（又是强制出击），因为敌人大都是用暗系魔法的，考虑到“光克暗”还是练一下吧！魔法师露帝（ルーテ）的虽然成长率很高但与她有支援关系的低级职业能力却废的可以……于是她只能练起来欣赏了。另外她要在某一章中用远程理魔法雷电风暴大放异彩，支援关系就与鲁斯建立吧！



第五章 帝国之影

攻略要点：1）地图上清晰可见共有3条道路，不过你绝对没有能力3条路都走的，只突破一路才是王道。



2）第二回合、第四回合和第六回合分别右下、右中、右上位置出现2名山贼，他们的目的是去破坏村庄，可别小看他们，他们

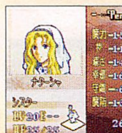
以前历史：初二时，课上与同桌的"轴"共同玩GBA（他看我玩），忽被班主任发现，叫道你在干什么？"我慌忙把GBA藏入上衣里，交出《PG》送的贴纸了事，事后心痛不已。X（CHEN），14，男，100053，北京市宣武区14中分校三六班，兴趣：看PG（班里只有我买）、玩GBA（班里只有几个人玩）

的能力还比这关的杂鱼高呢！其中一个更是有头有脸的。

3）引诱拿着必杀剑的剑士约书亚（ヨシュア），请用配上细枪的重甲。如果用别人的话也建议用上带“细”字的武器，这可以提高回避率和必杀回避率。劝降约书亚的纳塔莎（ナターシャ）强制出击，因此不必担心没派出来。

道具醒目：村庄没有一个被毁坏的话得到“导的指轮”，它是转职用品，除了拿去换钱外一无是处。

同伴培养：本关有传统上认为的纹章强力角色剑士的登场，在本研究中一来不能转成剑圣，二来约书亚的能力和成长率又不见得有多高，弃用。但在支援体系用他将充当桥梁的作用，于是拾回重用。恢复系同伴纳塔莎（ナターシャ）是肯定要用的。





斗技场醒目：去斗技场主要目的就是为了赚钱，在本研究中钱还是够用的可以不去。如果一定要去也是有技巧可循的，一般来说花费不多（如：500—750之间）的，敌人的实力也相应较低，风险较小。随着花费增多风险也相应提高，900以上的并不建议“挑战”，免得人财两失。

第五章外传　破碎的心



BOSS醒目：手握钢之大剑的佣兵。对我们有威胁是肯定的，建议还是不要舍不得花武器，用男主角的专用枪和本关拿到的必杀枪上前都很轻松！

同伴培养：这关后只培养男主角艾菲拉姆（エフラム）一人就可以了，本作中近卫骑士“小红”“小绿”实在不怎么样。

第六章　憎恶的泥沼

攻略要点：1）“大雾弥漫”是首个视觉受到限制的章节，系列一般的常识（如：盗贼视觉10格、可以用火把照明等）中不得不提的是，用照明杖照明的话可以指定地点且以指定地点为中心照亮10格的范围。

2）攻关过程中除了步步为营、小心谨慎外还要多注意上方的3名能力强移动力高的骑士。

道具醒目：带一名飞马出来吧！这不是一定要干掉最右边的蜘蛛而是要将最右边的村民救出。那些村民全部生存，可以得到奥利昂之矢（オリオンの矢）。（还是换钱的料）

第七章　水城雷因柏鲁

道具醒目：注意看敌人状态就会发现中央的那位魔法师身上带着加力和魔力的精神戒指（エナジーリング），一定要偷过来。

BOSS醒目：只带着一把钢剑的骑士，用魔法、弓箭、飞斧、飞枪总之是能远程攻击的武器料理他吧。

第八章　陷阱之后

攻略要点：1）与上章相比本章的敌人由于大都装备上了钢系武器，因此能力高出了许多。

2）本章是首次男女主角合流。第二回合登场的男主角艾菲拉姆军的三人可绝对不建议硬冲中厅，这已经不是第五章外传了，这么做的结果只有一个，那就是小红、小绿中必定会有伤亡。

3）不少射手都装备上了长弓可以射3格远的距离，计算时可别漏算了。

4）右方重甲群待着的部屋中，建议让一个练的较高级的斧男（如罗斯的老爸）装备铁斧挡着。禁止贸然冲锋，因为死人是必定的。之所以要装备铁斧主要是不将重甲砍死，如果砍死了一个重甲下一个重甲又来的，如此车轮战高级斧男也要“死”的。

道具醒目：注意六回合楼梯处会出现一盗贼，砍死他这里的宝箱都是你的。砍死之余顺道将他的盗贼之钥也偷过来。

BOSS醒目：BOSS是将军，首个出现的高级职业。无论是防御还是魔防皆属上乘。还好有像男女主角的专用武器砍铁剑等能对将军特效的武器在，于是……

新的旅程：

由于形势所迫，好不容易相遇的兄妹两人又要分别了。这是游戏中的唯一的一个分支选择，在下选的是男主角艾非拉姆篇。另：分支前得到10000元，正好解决财政问题。

第九章　利格瓦尔德要塞

攻略要点：1）看似主攻的战役其实有两处是要防守的，一是刚进入要塞的口子，大量外围以骑士为主的敌人会冲锋过来。二是打开要塞大门时包括援军在内的要塞守军这时就冲下

任性贴图区啊，我想投，但没人理我，怎么办？赵鲲，20，女，210037，南京林业大学385号，兴趣：游戏

来。显然在这两处以逸待劳比什么都好。

2）中央长道上的射手都装备上了长弓，由于地形的关系怎么也要让强力角色装备飞斧、飞枪率先料理掉。不推荐魔法师和射手上，防御低的他们会死的很快。

3）作为人质的飞马达娜（ターナ）不移动是没有危险的。当然本章开始前也可以考虑为她装备上武器让其有自卫能力。

4）本章有手持催眠杖（スリープ）的神官在，状态解除杖（レスト）必备。

同伴培养：注意在打开大门时候，那个认为“艾非拉姆是女性公敌，专门将女性抓入后宫”的女性新人士兵阿美利亚（アメリア）会冲下来，此时要让艾非拉姆去澄清事实或者让“小黄”去说教。新人士兵阿美利亚还有刚救出来的达娜都是本研究打主力的人选，强烈呼吁先在Extra地图上将她们练强。（达娜除了体格外各项能力均属上乘，力、技、速更是很容易能达到上限20。阿美利亚LV10系统自动转职时在下选择了重甲，因为这多少弥补其本身脆弱的防御，当然她也是唯一一个速度型重甲……）



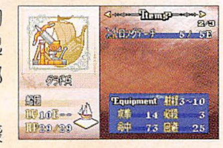


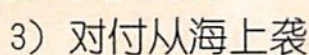

BOSS醒目：BOSS是一个“肥如猪”的猛士。他装备了两种武器铁斧和必杀斧。虽然必杀斧是能得到的，但是如果他装备上必杀斧，那你就只能拿把铁斧了。电脑一般是不会换装备的除非他主动攻击……无论如何都不能让他主动攻击，也就是说在他面前那一格内，回合结束时不能停有我方角色，就算停有也必须用救出移开。

第十章 不忠之徒

攻略要点：1）海上的那两艘帆船就是装备了强弩的伪装船，由于它对我们低防御的角色威胁太大，一定要派前一关说得的达娜上前搞定，什么你达娜没练，那派本关说得来的龙骑士库加（クーガー）吧！（况且左上的那一艘船上有本秘传书……什么？没说得……无语）

2）不要将弱小的同伴放在右上角的起始位置。第五回合那里会出现骑士群。





3）对付从海上袭来的海贼群用拿剑的强力同伴守住港口。

4）注意敌城下的两个砦中会不停的冒出佣兵来，除非派兵到它上面，否则只有到10回合才会消失。

5）迪塞尔在NPC时杀死敌人属于NPC行为，与在下无关，不要说在下破坏不用高级职业的约定。

道具醒目：本章的要决在于一个快字，快不单单表现在救援迪塞尔身上更是表现在抢宝上。你不会不知道吧！在敌城前的那两名骑士身上各攥着一把砍铁剑和一把必杀剑。因为本关只有10回合时间，相当的紧迫，建议放弃对付右上角出现的骑士群而主攻前线。毕竟杀光骑士群除了EXP外没什么好处，但是杀那两个骑士就不同了，同样杀BOSS也没有额外的好处不如不杀。

从下一章起难度将越来越高，强烈呼吁将出战的同伴都练到上限LV20。

第十一章 幽灵船

攻略要点：1）本章和下一章是连续的两章，中间没有休息。

2）接船战的时候，虽然敌人有大票的魔物，但是限于船上的地形只要派上3个生存能力强的同伴将甲板堵住就行，不要主动进攻，理由是我们有更加重要的事情要做，那就是处理威胁更大的会飞的畜生。

3）本章的难度颇高，并不是指敌人的强度而是敌人的量，几个固定点上援军不断不说，外加船上地形狭窄，且敌人的那些会飞的畜生特别快，到头来经常会见到满船会飞的怪物聚集，防御能力低的人请不要派出来否则必死无疑。

4）提一下敌人增援中上方是使用暗魔法的眼球、下方就是石像鬼，还有是船上大票的僵尸和骷髅……因怪而异是本章制胜的不二法则。

同伴培养：光之圣王女——拉切尔是本研究用到的另一个恢复系同伴。

BOSS醒目：第五回合突然出现在我们船的背后高级石像鬼，装备投枪。这些没什么……关键是他会主动出击不得不先干掉他。

第十二章 泰则尔登陆

攻略要点：说是登陆战其实一开始是防守战必须要倚靠船上的狭窄地形挡住包括敌方援军在内的敌人的疯狂攻击，然后反攻。

我觉得提高市场信息，当前游戏刊物数不胜数，如玩家买了两本不同的刊物却介绍相同信息，那玩家会很失望，应当在原有基础上介绍别的刊物所没有的信息，让玩家觉的物有所值。吴翔，17，男，570203，海南省海口市白龙南路27号诚信丽苑C栋701号房

BOSS醒目：中途换上场的BOSS独眼巨人（サイクロプス）……手中拿的是飞斧，还带了把断剑斧（ソードキラー），同第九章的BOSS一样在它不换武器的前提下干掉他就能得到断剑斧。它的魔防只有1……你想到了什么……

同伴培养：访问右上村庄能找到尤安（ユアン），他也有着不差的成长率和宽广的成长空间，一定要培养。



(LV10系统自动转职时为了能使用远程HP减半和无视魔防的暗魔法在下将其转成了巫师）

第十三章 萤石之誓

攻略要点：1)本章的地图像一个靶环状，关键只有一个，那就是快速去救援有好东西的村庄，因为左有海贼增援右有山贼增援，都会去破坏这些村庄，且要以右边为主，因为右边的山贼不仅出现的早还走的快……

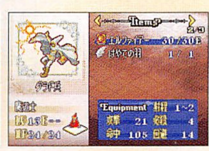
2）注意3—4回合间下方出现的是不受地形影响的飞马增援，对弱小同伴而言无视地形的它们实在就是恶梦。



3）如图光标停留的位置，此地形可以让盗贼、领主(男、女主角的职业）等部分步行职业涉水而过……注意别停留在这种地形边上。

道具醒目：除了村庄中的宝物外，在敌人唯一一个转过职的大骑士（グレートナイト）身上有一个赤的宝玉，在最下方的魔法师身上有加速度的天马之羽（はやての羽）要注意偷盗。杀掉一个暗魔法师能得到一个精神戒指（エナジーリング）。





同伴培养：本章加入的吉斯塔（ジスト）能力就很突出，稍加培养力、技、速就能达到或者是接近不转职通关的上限20，除了魔防外其他能力也出众，果然是当之无愧的“佣兵王”。佣兵王的老婆舞女提提斯（テティス）是历来纹章中重要的再动系职业，没理由不用。



BOSS醒目：萤石赛莱娜（セライナ）手握着可以远程攻击的魔法——雷电风暴（サンダーストーム）又正好处于靶环中央，具有一个极为广阔的攻击范围。HP少且魔防低的同伴们千万别误入她的攻击范围，否则会被她秒掉的。与她正面对抗时同样要派魔防高的上。

第十四章 父与子

攻略要点：1）城战，城中共有四个门，左右两个门前都有狭长的道路，被安排在此都是装备着长弓的射手和狙击手。

2）左右两个门后分别有装备着催眠杖（スリープ）—左和封魔杖（サイレス）—右的神官，王座左右也有装备着狂暴杖（バサーク）的德鲁依，请准备好状态解除杖，不转职的话基本“回避”不了。

3）本章敌人援军多而杂，2—4个回合左右过道各会出现两个敌人、打开正前方的大门则连续两回合出现两个巫师、打开左右两边的大门会从左上和右上连续3回合左边出现魔法师右边出现巫师、打开王座前的大门则一次性出现2名神官和6名魔法师。



道具醒目：从第二回合从右上出现的强盗（ローグ）雷纳克（レナック）会沿着从右向左的顺序开宝箱，不要怕他拿走宝物只要将他劝说过来，他拿走的所有宝物不是全归我们了吗？（PS：要用拉切尔，男主角的话要花9980元）本章也有一样要偷盗的宝物就是左上角的射手身上有加体格的体力之环（ボディリング）。还有是中央的唯一的狙击手杀掉后拿到长弓，但是他待的位置很难够到，可能会遗漏掉。



BOSS醒目：号称“稳健帝”的男人果然名不虚传，不转职还能对他产生大伤害并保证自己安危的，也只有练到顶装备着专用武器的男主角以及上关加入手握砍铁剑的“佣兵王”了。

秘密店醒目：秘密店的位置各位早就知道了吧！这里就不重复了，要说的是在秘密店中主

要买进远程攻击的理魔法雷电风暴就行，别的暂时不要买，以后还有机会可以买的，现在买的话没有打折卡显得太贵了！至于为什么要买雷电风暴，答案是这是我方目前唯一的长距离攻击武器。

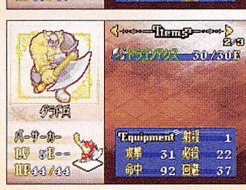
第十五章 灼热之沙

攻略要点：1）北方只有艾莉柯和两个高级职业，让艾莉柯一人守护城市利用城市的地形优势可以保证暂时没事，另两个高级职业不能用拼命向下跑吧！（注意不要跑到敌方龙骑士的狩猎范围内）大部队向上穿过沙漠，因为上方会出现大量的飞马，届时就会威胁到艾莉柯的生命了。

2）本章存在着能一击秒了我军的高级职业，如最下方手握银枪（ぎんのやり）的圣骑士一上一下分别拿着屠龙斧（ドラゴンアクス）和恶魔斧（デビルアクス）的两个狂战士。

3）当本章两个BOSS中有一个被击破后会在我方起始位置出现敌方大部队。





道具醒目：本章能偷盗的道具只有最右下角的一个暗魔法师身上有“导的指轮”。藏宝图之前的掌机迷刊过了这里就不给出了，除了盗贼外强盗到宝物的范围也能100%得到道具，刺客就不行。（本研究哪有刺客）为了提高“寻宝”速度，建议将强盗雷纳克也带出来只要不让它攻击就不会破坏不转职通关。最后要注意有两个道具分别在两个BOSS身后，杀最后一个BOSS时很可能漏掉它。另：要澄清一个事实，沙漠中得到的智慧之书（メティスの书），作用是获得经验是平时的两倍不是提高成长率。

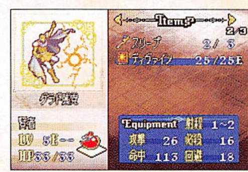
BOSS醒目：本章的两个BOSS看似强大，其实各具弱点。月长石巴尔塔（ヴァルター）虽然装备着防弓箭的菲利的护符（フィーリの守护），但是骑双足飞龙的他怎么会没有料到还有本章得到的屠龙斧和屠龙剑（ドラゴンキラー）仍对他有特效。虎目石凯塞拉（ケセルダ）虽然装备着防必杀的大盾守护（ホプロンの守り），但是还有断剑斧可以对他特效。另：凯塞拉会主动移动攻击而巴尔塔只会在原地等死。

第十六章 荒废的王都

攻略要点：1）本章共有两条路，右边的大道和左边的小路。建议大部队还是往右边的大道冲，左边的小路实在太拥挤了，但是它的确极为适合用少量的人来牵制住敌人第6回合从下方出现的骑士群援军。

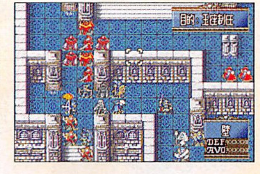
2）在王座附近的三个德鲁依持有命中后HP减半的暗系远程攻击魔法伊库拉利户斯（イクリプス）。右上角增援的两名贤者各带有催眠杖一根，还有一名神官带有狂暴杖。因此在进入他们射程之前可以考虑先派同伴去引诱他们使用掉。鉴于敌方本章登场有相当一部分是高级职业，一旦与敌方遭遇后再让用这些，即使是带上两个恢复系的同伴也会手忙脚乱并极易挂人。





3）还是上面三个德鲁依，他们还装备着能吸取HP的利扎阿（リザイア），对付他们时候如果不能一击必杀就会被他们吸去HP等于白打（PS:其他难度这里是3个勇者……）。

4）要活用城中的地形，像下图那样遇到敌方两面夹击的情况最好的办法就是后撤去守下一个路口。



道具醒目：分别在6回合和12回合出现两个盗贼，其实本章不必专派人去截杀。因为这两个盗贼都会将宝箱开光才“闪”，而本章宝箱共有四个，开也要开段时间，有充足的时间去截杀。还有增援的大骑士身上还是带有赤的宝玉。

同伴培养：本章开头变身族（マムクート）米露亚（ミルラ）终于加入队伍了，对于本

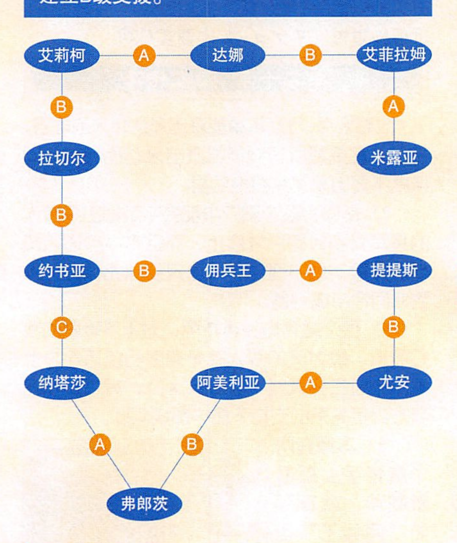


推荐一些女生应该如何对付该死的老板，见了我们就宰老外一般地不留情。张珊珊，21，女，102202，北京市昌平区南口镇南大街21号四公寓514室，兴趣：看书、电脑游戏、GBA、PS2 雪人：有的老板的确是有问题，我们以后也会交给各位MM更多的独门绝招，敬请期待。

研究而言她是唯一能当作“盾”来使用的同伴（她变成飞龙时的天敌弓箭可以用上关得到的菲利的守护来克服）。不过龙石也总共只有50次。不转职业怎么也不够用。

BOSS醒目：爱妻大叔奥尔森（オルソン）是圣骑士，还是让“佣兵王”手握斩马刀上吧！这几关就辛苦你了！

> 到现在为止本研究所需要的同伴都已经加入到了队伍中,请建立广泛的支援关系吧。这关后通关难度将越来越高，没有支援通关显然是不可想象的。每个同伴都有五次支援可以使用，至于该谁与谁建立支援呢?经过在下的长期摸索发现，按照如下支援方能顾及到上面逐章分析的同伴培养中提及的强力同伴，又能使最终战出场的十二人均有牢靠的支援关系。(使用支援次数除龙女是3外至少为4)。
>
> 下表就是最终战出战的互有支援的12人表中字母代表支援的级别。字母两边的人名代表发生支援关系的两个人。，它下方代表着弗郎茨与纳塔莎建立A级支援与阿美利亚建立B级支援。

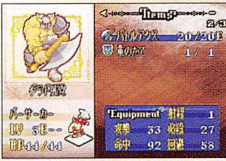


第十七章 决别的大河

攻略要点：1）本章一开始就存在着许多高级职业，其中不乏有能一击必杀不转职的我军的敌人。

2）本章敌人增援很多且其中还有能一击必杀我方的敌人(如：最右下角出现的手持银系武器的猛士），不过一来本章并没有什么优秀宝物，二来也没有练LV的必要，干吗那么辛苦呢?直接干掉利昂过关。既然这样援军资料就不列出了。





道具醒目：1)上图的那个狂战士身上就带着龙盾，要干什么不言而喻了吧！

2）要得到重要道具招还杖(レスキュー)就要保护好本章出现的村民。基本上只要堵住几个重要路口再多注意来自天空的龙骑士的威胁就行了！不要跟我说下方的勇者军团，他们会强渡河流，白白浪费时间，根本就不足为惧。

3）附带一提第一件出场的勇者系列武器就在下方的勇者群身上。

4）本章的武器店有出售必杀系武器，多买点下几关就要靠支援加必杀给敌人重大伤害了。什么你没钱。道具醒目有没有仔细看啊?

BOSS醒目：有了龙和双圣器还未展现完全力量的利昂（リオン）也不过是待宰羔羊。

第十八章 魔的双面

攻略要点：1）千万不要小看从蛋中孵化出的蛇妖（ゴーゴン）这种魔物。她们装备高级魔物用具——魔幻之波动后的杀伤力可不小，还是带上暂时加魔防的圣水和魔防杖（Mシールド）。

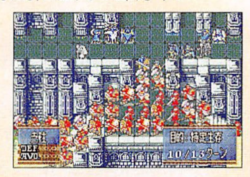
2）小心岩浆机关，对不转职的我们损失十几点HP还是很痛的。如果刚受到蛇妖的攻击那么再损失十几点HP不死也濒死。

3）请牢记总括原则，不要分兵去消灭魔物卵。因为魔物卵孵化出的都是蛇妖，更要命的是孵化完毕的当回合它们就能行动……

4）蛇妖也有持有石化（ストーン）魔法的，石化后就无法再回避掉敌人的任何攻击，务必要带好状态解除杖。

第十九章 残存的希望

攻略要点：1）本章当真难的要命，左下入口两边、右上入口还有右下入口涌现的都是手握银系武器的高级职业，而且还是守十三回合他就出十三回合！（这些人可均有一击秒杀不转职我方的威力）因此出战时就要做好准备，因为我方会被分成两部分，每部分带有恢复系的同伴并尽量将有支援关系的归在同一部分中。

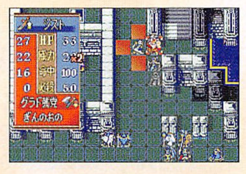


2）经常会出现如右图所示的情况，根本就不可能主动出击，能只好打防卫战。

3）仔细看上面提到的那幅图发现了什么，对了这就是活用催眠杖等有产生异常效果的杖的例子。正所谓二猛当关万夫莫开或者你将其戏称为沉睡的两“猛男”。在敌方增援中猛士总是先动，那时再用上催眠杖……就算只有一根催眠杖如果活用“交换”一回合做到也不成问题。（什么图太小看不出……你只要注意到二猛头上的“Z”就行了……说穿了就是二猛被催眠了）

4）本章虽然可以出击17人，但没有支援关系就不要出来“现”了，否则必死无疑。

5）对付右上方的援军佣兵王一家子就可以搞定！在请仔细看下图，这就是佣兵王一家子的威力……高级职业银系武器的敌人的命中率有多低啊……配合支援和武器相克系统就算不转职也能做到这点……什么……你真的不知道佣兵王一家子是什么？那就是佣兵王、他老婆舞女和他老婆的弟弟尤安。（不过被命中依旧要死的）



6）还记得上次秘密店要你买理系的雷电风暴吧！这章她就可大放异彩！

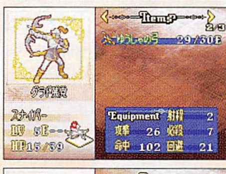
7）最后一点堵路口时候最好找小路口堵，而在堵路口时要换上铁系或者细系武器以保证不能干掉敌人。因为干掉了敌人下一个又上来了……



道具醒目：1）路口堵的好宝箱中的道具就可以放心让盗贼去拿。建议让盗贼和强盗都出来，一人走左边一人走右，边这样能加快取宝速度。右下援军要到9回合后才出现，右边的宝物应该有充足的时间去取。（提一下：右侧宝箱中的范围内全体恢复杖（リザーブ）很重要。）

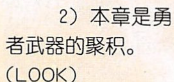








2）本章是勇者武器的聚积。（LOOK）



3)能偷盗出的道具右图已列出。

4）秘密店又一次出现，在这里主要是大量购买剑士和女主角专用的必杀系剑（シャムソール）——和最高级的飞枪——（スレンドスピア），还有单体远程恢复杖（リブロー）也要买几根。

第二十章 暗之树海

攻略要点：1）本章能派出多达18人的阵容，并不一定要将所有同伴都派出来，比较差的同伴就不要出来了免得拖后腿。

2）每回合各个洞穴中都会不定期出现敌人的援军直到30回合才停止，而且本章的道路崎岖速攻根本就不可能，不过只要稳扎稳打，撑到30回合不成问题。

4）各个魔物均独具特色，对于不转职的我们而言，最讨厌的敌人就是速度和技巧均为上乘的冥府三头犬（ケルベロス），其余魔物在我方支援关系的支持下命中都成问题。

5）本章有两个魔物手上握着断剑斧，就算强如“佣兵王”也会一击被秒。





BOSS醒目：本章的BOSS就真的叫作“恶梦”，“血碧石”阿维（アーヴ）有五项属性是全满的，能杀伤他的也只有“双圣器”了。对付尸龙除了要用“双圣器”外还可以用上屠龙的剑和斧。尸龙的攻

从每一期《掌》的变化中能看出，它就如同世界游戏业一般，还有一段很长的路要走。希望把每期的杂志都做好。金晓明，19，男，200240，上海交通大学闵行校区F0402011班，兴趣：机战、火纹　雪人：路漫漫其修远兮，吾将上下而求索！





击是无视防御力的也就是说HP没有40就不要上去送死。

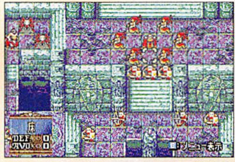
终章 圣魔之光石

攻略要点：1）本章分上下两部，上部对利昂和众魔物，下部对魔王还有它召唤出的怪物。

2）同上一章，敌人中有尸龙这种魔物，它有33的攻击力也就是说HP没34就不要去惹它。不过还是不到它们的攻击范围内，它们就不移动。

3）利昂身边有蛇妖群，左边增援中有眼球群，因此圣水和魔防杖依旧必备。

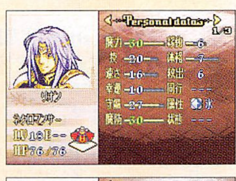
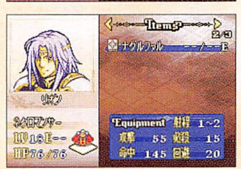
4）利昂周围还会不定时出现大量的高级骷髅，这里也没有什么技巧可言，考验你的耐心和毅力就在此时，如果你一旦有机会攻击利昂就上吧！打倒利昂上部就结束了。

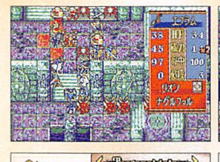
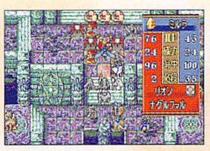


5）本章和上一章都十分消耗必杀系的武器，现在明白为什么之前要大量购入了吧！

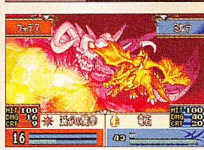


BOSS醒目：利昂对于不转职通关的我们而言绝对就是近乎无敌，除非去作出最后一击或龙女，否则进入利昂的攻击范围就是找死。因此也只有让龙女先将利昂打成奄奄一息，然后握“双圣器”的主角们再上。魔王有着更为完美的实力，只是它的“破灭的魔拳”属于物理攻击可以用防御来抵抗，不像魔防就是加了圣水非法师系还是难以逃脱一击必杀，通常它总是握着“破灭的魔拳”，这为冲上去用“双圣器”攻击它的埋身战提供了可能。龙女也是要上的，其余男、女主角上。有支援关系就算是不攻击也要上，上去就是为了提供支援关系。魔王会用1次的范围内全体催眠的漆黑的恶梦，不过上前主攻的也就三个，舞女配合两个恢复系的用上状态恢复杖就可以全部解除，其余人就算被催眠也不必去管，反正睡着支援关系照样提供。远距离恢复HP的杖如：单体远程恢复杖（19章秘密商店）、范围内全体恢复杖（19章右侧的宝箱）等等全部拿出来用，没什么好珍惜的。实在遇到危险就用招还杖（第17章得到）将危险的同伴招回来。魔王就120HP基本上磨5到6回合就磨光了。





最后将本研究的精华说一下，它可以归结为“基础知识+各章的精要+支援关系+必杀+龙女”，基础知识就是本文提到的总括经验、各章的精要就是本文中因章而异所谈到的要点等、支援关系就是本文中列出的最终战出战的互有支援的12人表、必杀就是本文中反复强调的要大量购入的必杀系武器、龙女则主要用来对付终章BOSS。好，祝各位读者早日再次通关了。

本人盼望的游戏王栏目昙花一现的消失了，而且个人认为并不是完美的战术，但如果我投稿《PG》会接受吗？DUO，17，男，100101，北京市朝阳区亚运村安慧北里雅园13楼六单元202，兴趣：PLAY、机战、洛克人、游戏王　雪人：当然可以啊，来稿请寄北京安外邮局75号信箱　掌机迷收，邮编是100011。

塞尔达传说 不可思议的帽子

文/NW旅团 水之都的守护神
编/娜卡



NINTENDO	A・RPG	128M
2004.11.01	4800日元	1人用

—— ハイラルの町设施介绍 ——

◆**面包店：**有面包标记的房子，这里可以买到恢复体力的面包，可能得到幸运碎片，也可能得不到。

◆**幽灵屋：**有幽灵标记的房子，花10卢比就能睡觉，与梦中的敌人战斗胜利后就可以得到幸运碎片或者钱作为奖励，敌人的种类很多，需要活用武器。

◆**宝箱屋：**有问号标记的房子，可以花10卢比猜宝箱，赚钱的好地方。

◆**旅馆：**有床标记的屋子，除了恢复体力外还可以得到幸运碎片。

50卢比的房间：绿色幸运碎片
200卢比的房间：蓝色幸运碎片
400卢比的房间：红色幸运碎片

◆**道具屋：**有卢比标记的房子，除了补给炸弹和弓箭外，提升金钱上限和弓箭上限的袋子也能在这里买到，此外还可以买到回旋镖。

◆**扭蛋屋：**ハイラルの町左下的树洞，通过海螺可以收集人物图鉴，收集的人物图鉴可以在左边查看。百分比表示抽到不重复扭蛋的几率，比如78%表示有78%的几率抽到不重复的扭蛋。一开始这个比率是100%，抽得越多比率就会下降的越多，想增加这个比率就要多给海螺，每多给一个上升1%，抽到重复的话可以得到5卢比，注意游戏中没遇到的人物或者敌人是抽不到的。收集全部130个可以得到ニテンどうゴールドメダル，与酒馆外的男人对话就可以进入有图腾标记的房子，里面有一个心之碎片，留声机可以欣赏游戏中的音乐。



—— 巫女的住房与变换衣服 ——

在旅店可以看到熟悉的大地巫女ディン、时空巫女ネール和フロル，和她们其中一个对话拼幸运碎片就可以在ハイラルの町右下建造一间房屋，这时选择其中一位对话她就会住进去。随着剧情的发展，邮局右边出现木匠后和他拼幸运碎片又会建造一间房屋，同样选择其中一位住进去（一共只有2间房屋，慎重选择）。携带空瓶子和住进去的巫女对话就可以得到一定时间内提升效果的“お守り”，并且服装颜色变换。

◆**效果一览：**

大地巫女ディン：衣服变红，攻击力2倍
时空巫女ネール：衣服变蓝，防御2倍
フロル：衣服变紫，攻防1.5倍

—— 提升道具效果 ——

至少要通过第四个迷宫，和大地巫女ディン拼幸运碎片，在风のいせき出现蝴蝶，接触后游泳速度加快。和时空巫女ネール拼幸运碎片，在王家の谷就会出现蝴蝶，接触后挖掘速度加快。和フロル拼幸运碎片，在タパンタ秘境就会出现蝴蝶，接触后弓箭速度加快。

—— 女巫的红药水 ——

南ハイラル平原左下，变小后与皮可鲁拼幸运碎片，チロリアの森的巫女处就可以买到HP全恢复的红药水。

—— 宝箱屋增加模式 ——

和王家之谷的幽灵拼幸运碎片，ハイラルの町的宝箱屋就会出现第二种模式，从三个宝箱中猜一个，虽然风险提高了，但是回报自然也提高了。

—— 碎片商人 ——

与ロンロン牧场的栗子头巨人ゴロン拼碎片，ハイラルの町就会出现卖幸运碎片的商人，绿色的50卢比，蓝色的200卢比，红色的300卢比，全部买下又会进货。顺便说一句，チロリアの森也有出售幸运碎片的德库矮人，不过同样需要拼幸运碎片才出现。

还是老话题，书薄点行吗？我可不想晚上一翻身摸到的是书而不是被。刘甜甜，23，女，116023，大边水产学院49号信箱，兴趣：睡觉（毕生最大爱好）、玩GBA、看PVP（动画）　雪人：解决这个问题的最好办法是你不把书放到床上！^_^！


SP
软硬兵团

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

改卡学堂



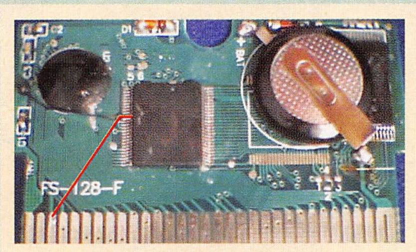
VOL.10

特别鸣谢：烧录地带　编/雪人

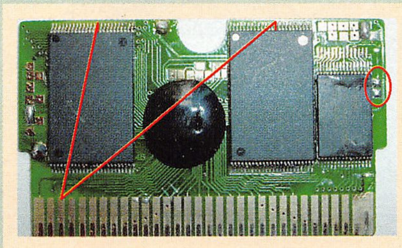
从本期开始，“改卡学堂”这个栏目将会暂停一段时间。尽管有些不舍得，但我真的很高兴，因为“改卡学堂”一共连载了10期，这个数字对我来说是很不简单的。说实话，我也没想到自己居然可以坚持这么久，这点很大得益于读者们的支持，在这里我对您们半年多的关照表示衷心的感谢！



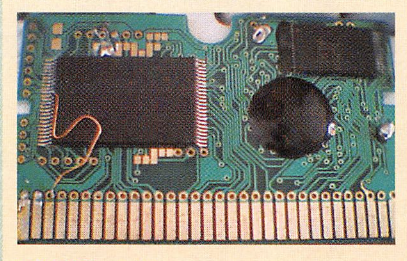
PCB改造实例



PCB板号：FS-128-F
FLASH芯片：128M×1、64M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB上有两个二极管，可以起到充电电路的作用，因此即使是普通的锂电池，也能用上很长的一段时间，相当不错哦！PCB使用的是TSOP52封装的三菱FLASH芯片，不过芯片焊接位置有两个，因此有单芯片和双芯片之分，像图上的单芯片就只需要找它的WE(左上角往下数第11脚)，挑起后按图上的红线连接即可。



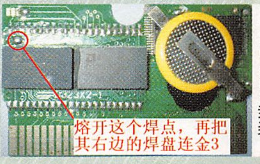
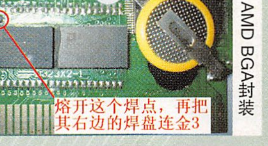
PCB板号：不明
FLASH芯片：32M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB我不知道板号，大家如果看到是一样就照改好了。图上卡带用的是TSOP48封装的三菱FLASH芯片，WE在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。红圈内的两个焊盘可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。此PCB支持28脚和32脚两种SRAM芯片，如果大家不幸遇上28脚的话，也可以自己换个32脚的上去，使得全兼容成为可能（当然技术要过硬）。



PCB板号：不明
FLASH芯片：32M×1
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB我也不知道板号，反正大家遇到就照样子改吧。图上卡带用的是TSOP48封装的富士通FLASH芯片，但只有单块32M（估计还有更大容量的），WE在第11脚（左上角往下数），挑起后按图上的红线连接即可。

改卡知识库 部分转接板改造法

细心的读者应该有发现，在“PCB改造实例”里我从来没有介绍过转接板卡带的相关改造。因为即使是同一个PCB，上面使用的转接板也可能有十来二十种之多，这样改造的方法也就不尽相同了。一般的，只要PCB不是绝症板，相同转接板的改造方法都是一样的。也就是说，能不能改取决于PCB，怎么改则取决于转接板。而在本期的“改卡知识库”里，我将放出一堆转接板卡带的图片，大家看到有您那种PCB的话就按照相同转接板的改造方法改造吧！祝大家成功！

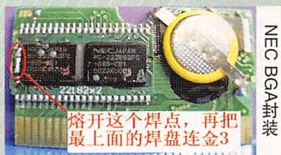
AMD BGA封装



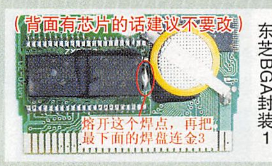
AMD牛屎封



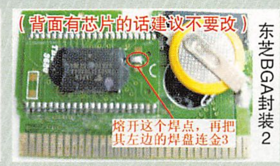
INTEL BGA封装



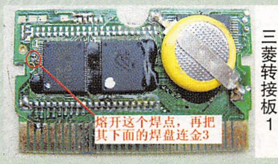
NEC BGA封装



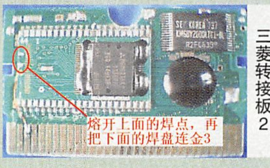
东芝BGA封装1



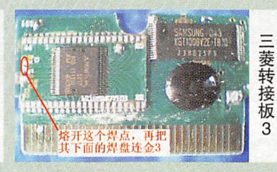
东芝BGA封装2



三菱转接板1



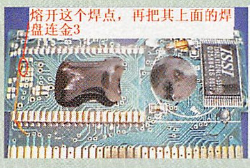
三菱转接板2



三菱转接板3



三菱转接板4



牛屎转接板1



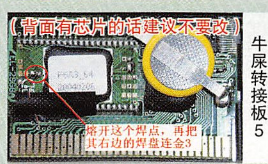
牛屎转接板2



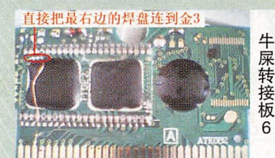
牛屎转接板3



牛屎转接板4

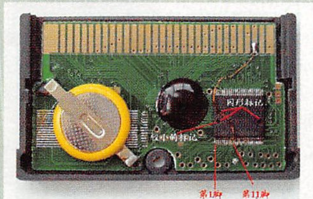


牛屎转接板5



牛屎转接板6

知识补充：几个不建议改造的PCB

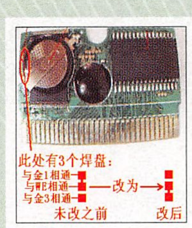


PCB板号： JY-2S64-3E(5PL)

FLASH芯片： 64M×1、128M×1

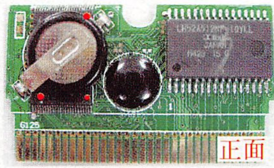
存档芯片： 512K或以上SRAM

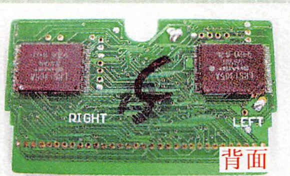
说明： 这个PCB用的是TSOP52封装的三菱FLASH芯片，改造是很简单的，直接把它的WE连到金3就OK。之所以不建议大家改造，是因为有人反映这个PCB改好后最初可以正常使用，但不久就会出现不能存档甚至不能烧录的问题，为免最后变成废卡，大家还是不要改这个PCB了。



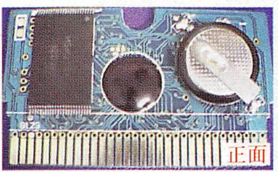
PCB板号： G138
FLASH芯片： 64M×1
存档芯片： 512K或以上SRAM
说明： 这个PCB用的是TSOP48封装的富士通或三菱FLASH芯片，不必挑脚就可以完成改造确实非常方便（具体方法见图）。之所以不建议大家改造，是因为这个PCB存在很大的随机性，我改过3盘64M的，1盘不能烧，1盘只能烧到32M，1盘只能烧到61M，就是没有一盘可以烧满64M（听说有人可以烧满64的，难道是我RPWT-_-b）。总之，大家不想拼运气就不要改这个PCB了。

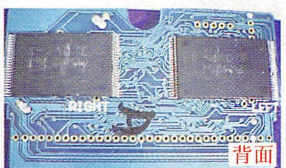
PCB板号： G125
FLASH芯片： 64M×1
存档芯片： 512K或以上SRAM
说明： 这个PCB跟上面的G138比较相似，右边超巨型的SRAM芯片是它们最大的特征，但这个G125在背面还有两个焊芯片的位置，因此这个PCB有可能是3芯片的。我改过1盘背面没有芯片的三菱64M，结果只能烧到60M，看来它跟G138还是要讲运气啊。其实，如果背面有芯片的话，我更加不建议大家去改造，因为按照总结回来的经验，但凡背面有芯片的卡带，十有八九都会检测不能的，那就更别提烧录了。

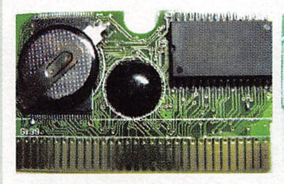


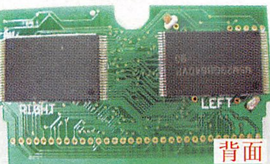


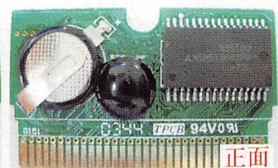
类似G125这样的PCB还有好几个，如G123、G139、G151等，我就不一一介绍了，反正超巨型SRAM、背面有芯片的多会出现问题，大家遇上别改就是了。









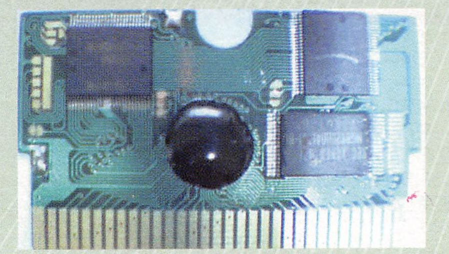




解惑答疑区

Q 市面上有没有128M以上容量的D卡？我想找一盘来改。

很早以前，市面上就有《火焰纹章 烈火之剑》的汉化版以D卡形式出售了，容量为160M，据我所知，部分用Y20603C这个板号是可以改的，它使用了一块128M和一块32M的三菱FLASH芯片，改造后用火线可以烧录超过128M不超过160M的ROM。另外，截稿前收到消息，256M的《王国之心 记忆之链》D卡已经上市了（大作就是大作啊，之前256M的《网球王子》D商都怕没钱赚不肯生产，《王国之心》从ROM放出不到5天就有D卡，不得不佩服D商的眼光一个），但从热心网提供的图片看来，它似乎是一盘绝症卡，能改的机会并不大。





烧录前沿

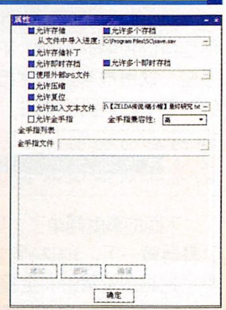
文/窗外不归的云 编/雪人

EZ3发布最新的烧卡程序

EZ FLASH果然具有大厂风范，前段时间用户反映了EZ3在WIN 98下面存在兼容性问题，结果官方很快就提出了解决方案。目前，厂商放出了最新的烧卡程序EZ3 Manager 1.0，驱动程序为1.020，纠正了windows98下面安装驱动的问题。EZ3的用户赶快使用吧，即使你不是Win98的操作系统，该程序也能给你带来不少好处。不过该版本的Loader有更新，请重写Loader一次。

下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez3managerv1.zip

SC卡放出电子文本功能



SC卡日前风头正盛，不仅做出了即时存档功能，最近还放出了电子文本的功能。所谓电子文本功能就是可以在游戏过程中查看电子文本，方便玩家啊！而实现这个功能仍然需要靠升级内核，本次的内核版本为1.40，主要功能有：

1、修正读CF卡压缩ROM的错误。

2、支持游戏文本，可在边玩游戏边看，游戏中"L+R+B+START"进入，L、R每10页翻页，方向L、R、A单页翻页，B返回。

3、即时存档可保存当前页。

4、加入多存档功能，普通存档、即时存档都有4个位置选择。

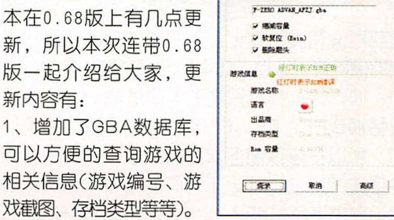
5、补丁库更新至1774，内核1.40支持SuperCardV2.01转换的ROM。

说来SC真是遇上了好时候啊，因为目前CF卡比较便宜，比如SANDISK的CF卡，现在256M的只要250元左右，而128M的更便宜，150元搞定。当然，这里说的最便宜的，一般在电脑城购买的话可能要贵一些哦。

◆SuperCard 软件V2.10下载地址：http://www.cftogba.com/download/setupnewV210.exe

◆内核升级V1.40下载地址（解压后拷入CF卡根目录下）：http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV140new.rar

Ewin0.70版本发布



EWIN最近我们介绍得比较少，但是它仍然在不断更新软件。同时它也是一款相当棒的烧录卡，价格也不贵，最主要是图形化操作系统在GBA烧录卡中可说是仅此一家。本次他们放出的软件是0.70版，该版本在0.68版上有几点更新，所以本次连带0.68版一起介绍给大家，更新内容有：

1、增加了GBA数据库，可以方便的查询游戏的相关信息(游戏编号、游戏截图、存档类型等等)。

2、增加了智能加载金手指码的功能。

3、增加了对游戏ROM的CRC校验。

4、增加了对SRAM的格式化操作。

5、修复了Ewin128Mbit无法烧录128Mbit游戏的BUG。

6、增加了繁体的金手指码。

7、调整了ROM校验和智能加载CHT码的功能，运行速度更快。

8、增加了GBA数据库的查询功能。

下载地址：http://www.51gba.com/download/Ewin0.70.rar



游戏修改教程存档篇

文/魔剑士但丁　责编/暗凌

经过前几期的介绍，相信大家对修改游戏都已经轻车熟路了。不过修改游戏也未必一定得自己去制作金手指，我们还可以通过直接修改游戏存档的方法来达到目的。

修改存档的原理是：内存修改部分周围的值应与存档修改部分周围的值相同或相近。其实说白了非常简单，假设40001-40005的值分别为01、00、00、00、02，目标修改部分为40002，FF、FF、FF，修改后这段的内存值应该为01、FF、FF、FF、02，当然前提是40001、40005的值前后没有发生变化。即是说如果我们用16进制编辑器编辑存档，如果能发现某段地址为01、00、00、00、02，只要把中间的00、00、00依次替换成FF、FF、FF即可达到修改存档的目的。所以在修改前多次刷新地址，找到一些值不浮动的地址，并记下它们的分布位置。这些标记自然是越多越好，当然有连续的地址更好，这样我们通过搜索功能就能立刻找到。

下面我们就来修改《洛克人ZERO 3》中的全图鉴，首先进入游戏存个档，找来全图鉴的金手指代码：36E78,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF………………，我们不用理会现在的值到底是多少，先别激活，用内存编辑器跳转到36E78地址。可以看到基本上所有地址的值都是00，不过好在还有2个地址的值36E24，84和36E2A，04没有发生变化，只不过离目标远了些,记下它们。

用UltraEdit打开游戏的存档，WinHex之类16进制编辑器也可以，在搜索里输入84 00 00 00 00 00 04，搜索到有且仅有一个符合对象。当然也可以搜索84或04，不过找到的地址可能会多些，这里推荐搜索字符串，大部分情况下找到的那个就是我们要的。

```
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ; ................
00 00 84 00 00 00 00 00 04 00 ; ........?......
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ;
```

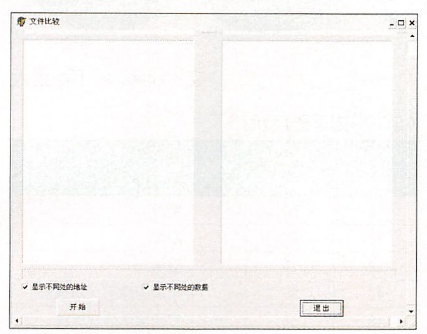
下面的事就简单了，到内存里数一下或者用计算器算一下，36E2A到36E78一共差77个地址，然后把相应位置的00全部替换成FF，存档。



可以看到修改存档对于不支持金手指功能的烧录卡还是有着确实的好处，一样可以享受到修改的乐趣，但是动态的地址，如：无敌、HP不减，修改存档实在就是无能为力了，但是还是可以把SP上限改到最大做点变相的弥补。不过并不是所有游戏的内存排列和存档排列都一样，有少数游戏是不一样的，而且如果新的模拟器出现，现有的修改器无法对应，金手指和

存档都无法修改了。

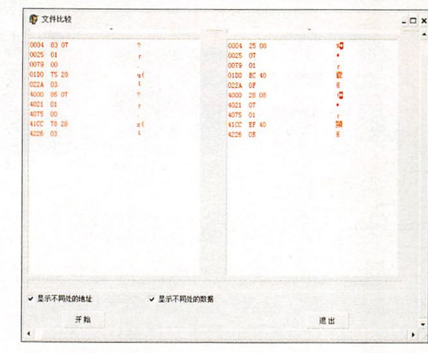
遇到这种情况，我们一般使用“硬SAVE”的方法，这种方法不需要知道金手指，甚至连模拟器都可以省了，这里先给大家介绍一个工具“FileCompare”



这个工具的作用就是比较2个文件中不同的数据，并将其显示出来。这样我们只要想办法把存档导出，任何机种的游戏存档我们都可以修改，只不过家用机的存档都有校验码，即使修改成功，导回到记忆中也会显示记忆损坏。这样就需要一些编程知识，把校验码改掉就可以了，不过这不属于本文范畴，以掌机为主嘛。

所谓“硬SAVE”，比如要修改金钱，先存档，然后使金钱数值变化再次存档，比较2个存档中有哪些地址的数值变化了。要注意的是，2次比较应该尽量有意使变化的范围缩小。比如修改金钱，最好的状态就是变化后立刻存档比较，不要有人物、道具，等级的变化，否则会出现大量地址，给筛选增加难度。

这里仍以《洛克人ZERO 3》为例，ZERO一开始只能使用光剑和枪2种武器，第一关后和博士对话后可取得其他武器。所以第一关结束后先存档，然后立刻去博士的房间对话，不要接电子图鉴之类的东西，回来后先别去下关，复制开始的记录，和雪儿对话SAVE。用FileCompare将2个记录比较，发现10个地址数值发生了改变。

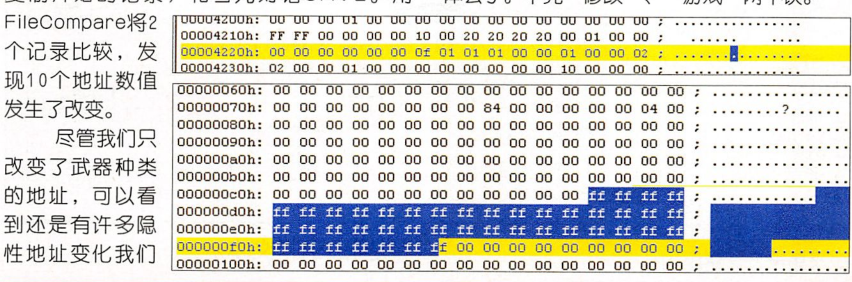


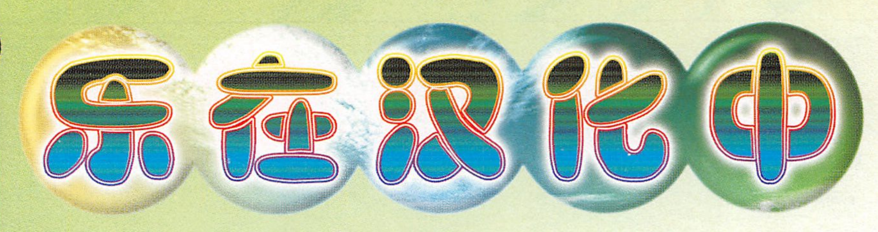
尽管我们只改变了武器种类的地址，可以看到还是有许多隐性地址变化我们是看不到的，所以使用这种方法，SAVE的时机是相当重要的。对于这10个地址如果真是想不依赖其它东西的话，我们也只能一个一个试了。不过也不要太盲目，因为能力增加了，一般都是地址由小变大了，所以我们再分析下，可以节省不少劳动力。根据这点0004、4000都可以不用试了。其实0079、4075也可以不用试，因为增加了2个道具，数值只变化了1，根据经验就可以立刻排除。最后找到4226，把03改成0F，就能获得全部武器了。

类似“FileCompare”功能的工具很多，没有这个的可以用别的代替，实在找不到只好让眼睛受累一下了，用16进制编辑器同步观察吧。



存档修改和金手指在某些方面有着互补的作用，实际的优点也只有大家在实际游戏中慢慢体会了。毕竟“修改”、“游戏”两不误。





乐在汉化中

——文本编码与码表

文/funlove　编/雪人

在前几期的文章中我们基本上了解了"汉化是怎么一回事"。从这一期开始，就要仔细的阐述汉化的每个步骤了。对于文字量比较多的游戏，汉化者最关心的一般是文本。甚至分析汉化的可行性，有时也要观察文本量是否合适才能做决定。这次我们讨论的文本，指的是进行了编码的字符，而对于以图片形式储存的文本，将留在后面讲述图片破解的时候进行说明。

由于GBA提供了相对比较大的ROM容量，大部分的文本都是未经处理直接储存在ROM中的。但也有部分游戏，由于文本量实在太大，或者是由于游戏开发商的意愿，它们的文本是经过压缩储存的。类似我们常见到的RAR、ZIP等文件压缩方式，这种压缩也是无损的，即一段文本经过先压缩再解压缩的处理不会有所损失。GBA游戏中常用的压缩方式是LZ77和一些衍生方式，相应的压缩和解压缩原理将在后面介绍，在这篇文章中我们只考虑未压缩的文本。如果一个游戏的文本用这里讲述的方法怎么也找不到，那就要考虑它是不是经过压缩了。

给字编上序号，称为编码。对于不同的字符集和不同的应用范围，所使用的编码也各不相同，不过了解常用的编码仍然是很重要的，大多数游戏采用的仍然是常用的编码方式或者略做改变。

最为大家熟知的编码应当算是ASCII码了。ASCII是单字节编码，标准字符集的编码从0到127，包括了所有英文字符、常用的半角标点和一些控制符。扩展字符集的编码从128到255，包括了一些其他半角符号。常用的几个ASCII码如下表所示：

ASCII码（10进制）	ASCII码（16进制）	字符	备注
10	0A		换行
13	0D		回车
32	20		空格
46	2E	.	半角的点号（句号）
48	30	0	其他数字依次类推
65	41	A	其他大写字符依次类推
97	61	a	其他小写字母依次类推

在英文游戏中，经常会采用ASCII码作为编码方式。如图一所示，就是在十六进制编辑器UltraEdit下观察的《Advance Wars》英文版ROM,左边的编码和右边的字符一一对应。这种编码非常简单，也容易找到。怎么找呢？拿UltraEdit打开游戏ROM，直接搜索游戏中的字符串就可以了（如图二）。别忘了勾上"Find ASCII"这个选项。

图1

```
002807d0h: 6F 64 65 21 0F 00 00 00 54 68 69 73 20 69 73 20 ; ode!....This is
00[illegible]7e0h: 77 68 65 72 65 20 79 6F 75 20 63 61 6E 0D 64 65 ; where you can.de
00[illegible]7f0h: 73 69 67 6E 20 79 6F 75 72 20 6F 77 6E 20 6D 61 ; sign your own ma
00280800h: 70 73 21 0F 00 00 00 00 49 66 20 79 6F 75 20 6E ; ps!.....If you n
00280810h: 65 65 64 20 69 6E 73 74 72 75 63 74 69 6F 6E 73 ; eed instructions
00280820h: 2C 0D 63 68 6F 6F 73 65 20 48 65 6C 70 20 66 72 ; ,.choose Help fr
00280830h: 6F 6D 20 74 68 65 20 6D 65 6E 75 2E 0F 00 00 00 ; om the menu.....
00280840h: 50 72 65 73 73 20 53 45 4C 45 43 54 20 61 6E 64 ; Press SELECT and
00280850h: 0D 74 68 65 6E 20 63 68 6F 6F 73 65 20 48 65 6C ; .then choose Hel
00280860h: 70 2E 0F 00 48 65 6C 70 20 63 6F 6E 74 61 69 6E ; p...Help contain
00280870h: 73 20 63 6F 6E 74 72 6F 6C 20 65 78 70 6C 61 6E ; s control explan
00280880h: 61 74 69 6F 6E 73 2C 20 61 73 0D 77 65 6C 6C 20 ; ations, as.well
00280890h: 61 73 20 72 75 6C 65 73 20 61 6E 64 20 69 6E 73 ; as rules and ins
```

↑ASCII码的文本。

图2

```
Find                                              [X]
Find What:  [welcome            ▼]        [Find Next]
Hex strings should have two characters per
byte and each byte may be separated from
another with a space:                     [Cancel]
Example: FF FE FD  or FFFEFD
[✓] Find ASCII          Direction
[ ] Match Case           ( ) Up  (•) Down  [Help]
[ ] Regular Expressions (ASCII (
```

↑搜索ASCII文本。

但毕竟英文字母和汉字的显示方式还是有较大的差别（半角和全角的差别），而同是方块字的日文游戏往往更适合破解和汉化，所以对日文游戏编码才是我们最关心的。由于日文假名并不多，加上各种符号也不会超过255个，所以对于全假名的游戏（就是整个游戏中没有汉字），用单字节编码就足够了。然而日文中也有不少汉字或者日文形式的汉字。当然，写成汉字形式和假名形式对日本人来说都能看懂，但对我们就不一样了，尤其是对汉化者来说，一旦游戏中的汉字数目比较多，就意味着字符数量会大于255，因此必须采用双字节编码。由于一般的中文游戏必须是双字节编码，所以双字节编码的日文游戏要汉化，比单字节编码的要容易许多。至少，读字符编码的程序就用不着修改了。

日语的假名是一种记音符号，分为片假名和平假名，就好比大写和小写的英文字母。而日语中音节又分为清音、浊音、半浊音、拨音、拗音等。图三就是平假名中的清音部分。

あいうえお
かきくけこ
さしすせそ
たちつてと
なにぬねの
はひふへほ
まみむめも
や　ゆ　よ
らりるれろ
わ　を

图3

←日语平假名表（清音部分）。

对于日语假名的编码，我们先考虑单字节编码的情况。这时没有统一的编码，比如对于上面的平假名清音部分，大部分游戏是按行编码的，但也有少数游戏按列编码，或者有自己的存储方式。大部分游戏的平假名和片假名是分别进行编码的，但这也不是绝对的。如图四就是一个混合排列编码的例子。正是由于单字节编码的不统一，给汉化增加了很多困难，这时怎么办呢？通过找到字库的位置，来确定编码，这当然是最直接的办法，但也往往是最困难的。观察假名表，可以发现不管怎么排列，有的假名间的相对位置是不会变的，比如"か"总是在"あ"的后面，就是说编码值要大一些。还记得在第二期《乐在汉化中》中我们使用的模糊搜索方法吗？这当然也是一个途径，不过模糊搜索代价太大，而且容易带来一些无用的结果。折中一点的情况下，比如我们假定平假名清音部分连续编码，而且是按行编码，那么可用的信息就更多了。比如"か"比"あ" 的编码值大5……这些信息对于搜索文本，确定编码非常有用，我们将在下期的文章中具体介绍搜索的方法。

日语的单字节编码很不确定，不过却是有几种双字节标准编码的，其中在游戏中用得最普遍的就是Shift-JIS编码。这也是一般日文操作系统和日文游戏的默认编码，说到这里你想起了什么？对了，对付日文PC游戏是有办法的，当游戏中的日文字变成乱码时，用Magicwin等内码转换软件就可以显示出来。这也给我们提供了搜索这类文本的方法。打开Magicwin或NJStar等软件，把内码显示方式调到Shift-JIS，接着用十六进制编辑器打开ROM文件，耐心地翻页、再翻页，就会看到图五这样的文本。不过对于某些32位操作系统(如Windows XP)，可能没有合适的内码转换软件，所以我建议安装98和XP双系统应该是个更好的选择。如果手头还有Shift-JIS码的输入软件，或者是日文操作系统，那就可以直接在ROM里面改写文本了。

0123456789ABCDEF
GHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZぁあぃいぅうぇえぉおかが
きぎくぐけげこごさざしじすずせぜ
そぞただちぢっつづてでとどなにぬ
ねのはばぱひびぴふぶぷへべぺほぼ
ぽまみむめもゃやゅゆょよらりるれ
ゎわをんァアィイゥウェエォオカ

图4

↑某游戏编码实例。

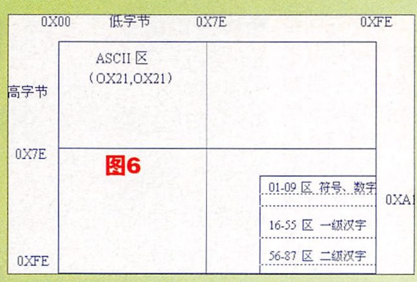
相对于日文Shift-JIS编码，简体汉字中最常用的无疑是GB（国标)码了。GB2312是基础的汉字字符集，"对任意一个图形字符都采用两个字节表示，每个字节均采用七位编码表示"，其编码范围是高字节A1h到FEh，低字节也是A1h到FEh。如图六所示，右下角的方块就是GB2312码区。当采用标准ASCII码时，每个字节编码范围都在00h到80h，所以GB2312码和ASCII码是不冲突的，进一步使得它们在游戏中共存也成为可能。

```
002a6900h: 83 5F 83 81 81 5B 83 57 00 00 00 00 82 C5 82 AB ;
002a6910h: 82 E9 81 79 83 75 83 93 83 58 83 5E 81 5B 81 7A ;
002a6920h: 82 CC 9B DE 8F 70 81 42 91 6F 95 FB 82 CC 8F EA ; の巫術。双方の場
002a6930h: 00 00 00 00 81 79 83 75 83 93 83 58 83 5E 81 5B ; ....【ブンスター
002a6940h: 81 7A 82 CC 91 CC 97 CD 82 AA 82 50 82 4F 82 CC ; 】の体力が１０の
002a6950h: 8E 9E 82 C9 8E 67 97 70 00 00 00 00 89 F1 82 B5 ; 時に使用....回し
002a6960h: 82 A9 8E 67 97 70 82 C5 82 AB 82 C8 82 A2 81 42 ; か使用できない。
002a6970h: 81 69 8C F8 89 CA 81 46 8D 9C 93 F7 8C 6E 81 6A ; （効果：骨肉系）
002a6980h: 00 00 00 00 82 B6 83 56 83 83 81 5B 83 7D 83 93 ; ....じシャーマン
002a6990h: 82 C9 91 CE 82 B5 82 C4 82 CD 81 41 82 50 83 5E ; に対しては、１タ
002a69a0h: 81 5B 83 93 82 C9 82 50 00 00 00 00 8E 44 82 CC ; ーンに１....札の
002a69b0h: 96 87 90 94 81 7E 82 50 82 4F 83 5F 83 81 81 5B ; 枚数×１０ダメー
002a69c0h: 83 57 81 42 82 B1 82 CC 9B DE 8F 70 82 CD 93 AF ; ジ。この巫術は同
002a69d0h: 00 00 00 00 91 8A 8E E8 83 56 83 83 81 5B 83 7D ; ....相手シャーマ
002a69e0h: 83 93 82 50 91 CC 82 C9 81 41 91 8A 8E E8 82 E6 ; ン１体に、相手よ
002a69f0h: 82 E8 91 BD 82 A2 8E E8 00 00 00 00 97 70 82 C5 ; り多い手....用で
002a6a00h: 82 AB 82 E9 81 79 83 41 83 69 83 65 83 8B 81 7A ; きる【アナテル】
002a6a10h: 82 CC 9B DE 8F 70 81 42 8E 77 92 E8 82 B5 82 BD ; の巫術。指定した
002a6a20h: 00 00 00 00 91 8A 8E E8 82 CC 8E E8 8E 44 82 E6 ; ....相手の手札よ
002a6a30h: 82 E8 8E A9 95 AA 82 CC 8E E8 8E 44 82 AA 91 BD ; り自分の手札が多
002a6a40h: 82 A2 8E 9E 81 41 8E 67 00 00 00 00 89 F1 82 B5 ; い時、使....回し
002a6a50h: 82 A9 8E 67 97 70 82 C5 82 AB 82 C8 82 A2 81 42 ; か使用できない。
002a    : 81 69 8C F8 89 CA 81 46 92 E2 8E 7E 8C 6E 81 6A ; （効果：停止系）
002a    : 00 00 00 00 82 C5 82 AB 82 C8 82 A2 81 42 92 E2 ; ....できない。停
002a6a80h: 8E 7E 8C 6E 82 CC 9B DE 8F 70 82 CD 82 50 83 5E ; 止系の巫術は１タ
```

日本語Shift-JIS

图5

↑用内码转换工具查看Shift-JIS码。



↑GB2312码示意图。

某些汉化过的游戏采用GB2312编码，这样使得文本的搜索、修改和导入变得非常容易，如图七所示，可以直接在简体操作系统下进行编辑，十分简单。

图7

```
00300020h: BA DC B8 D0 BC A4 C4 E3 A3 AC A3 C4 A3 F2 A3 E1 ; 很感激你，Ｄｒａ
0   0h: A3 EB A3 E5 A1 A3 0F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ; ｋｅ。.........
0   040h: CE D2 CF EB BD D3 BD FC B9 DB B2 EC D2 BB CF C2 ; 我想接近观察一下
00300050h: B3 C8 D0 C7 BE FC A1 A3 0F BB D8 BC FB A1 A3 0F ; 橙星军。.回见。.
00300060h: B1 A3 D6 D8 A3 AC A3 C5 A3 E1 A3 E7 A3 EC A3 E5 ; 保重，Ｅａｇｌｅ
```

↑GB2312编码实例。

除了GB2312码，还有不少其他的汉字内码，如Big-5码，区位码等。还有很重要的Unicode编码，不过虽然这种编码具有很重要的意义，但对我们汉化却是帮助不大，所以在这里都略去了。

有人也许会说：如果我们的汉化都统一采用GB2312码，不是很方便吗？的确，对于文本量大的游戏，采用GB2312码确实是个不错的选择。然而这样做也需要很大的空间代价，这就是为了储存几千个汉字的字模信息所使用的ROM空间。为了不使汉化过后的ROM变得庞大无比，有时我们只需要提取一部分游戏中用到的字出来就可以了。怎样给它们编码？我们需要借助一个重要的汉化概念，这就是码表。

常用的码表是个文本文件，以TBL为后缀名，在网上可以找到一些现成的码表和工具。不过针对自己的汉化，往往还是需要自己写码表。码表的每行都是"编码(十六进制)=字符"的形式，如：

41=A　　　　BBF0=火

对于不规则的码表，尤其是根据游戏ROM来写码表，一般只有一个一个输入了。不过有的码表还是可以写程序生成的，毕竟写码表是一项非常浩大的工程，能偷懒的时候还是尽量偷懒吧。下面简单地给出ASCII码表和GB2312码表的生成程序核心部分（Visual Basic），供参考。

```
Open "Ascii.tbl" For Output As #1
For I = 32 To 127
Print #1, Trim(Hex(I)) & "="; Chr$(I)
Next I
Close #1
Open "GB2312.tbl" For Binary As #1
K = 1
For I = 161 To 254
For J = 161 To 254
Temp = Trim(Hex$(I)) & Trim(Hex$(J)) & "=" '生成编码字符串
For II = 1 To 5
Put #1, K, Mid$(Temp, II, 1): K = K + 1 '输入字符串
Next II
Put #1, K, I: K = K + 1
Put #1, K, J: K = K + 1 '这两句是输入汉字
Put #1, K, 13: K = K + 1
Put #1, K, 10: K = K + 1 '这两句是回车和换行，要同时使用
Next J
Next I
Close #1
```

具体的程序和执行文件在光盘中可以找到。

关于文本编码的知识就说到这了。在查看文本中，一个好的工具是必不可少的，在之前也已经多次提到一个强大的十六进制编辑器——UltraEdit。说它强大，是因为常用的编辑功能，用它都可以完成。但它并不是万能的，在某些时候还需要一些专用工具的辅助。在下一期中我们将看到UltraEdit在"相关搜索"上的局限性，进而解决这一问题。在汉化过程中一定会遇到各种各样的困难，只有面对困难设法去解决才是汉化的正道，任何一个教程都无法面面俱到，替初学者解决所有的问题。要知道，汉化是一个创造性的工作，重复前人的工作将永远无法有新的成果。掌握一门编程语言虽然不是必须的，将一定会给自己的汉化过程带来很大的方便。

——funlove眼中的汉化名词——

"全角"与"半角"——在DOS时代，将一个汉字宽度的字符称为全角字符，半个汉字宽度的字符称为半角字符。在Windows时代，这两个名词也可以理解为双字节编码和单字节编码的字符。在汉字输入法中一般都有全角和半角符号的切换，可以体会体会。

文本搜索——通过游戏中的文本为信息，在ROM中搜索相应的编码和文本地址。

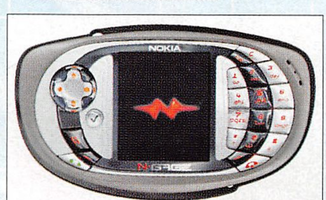

非主流
空间



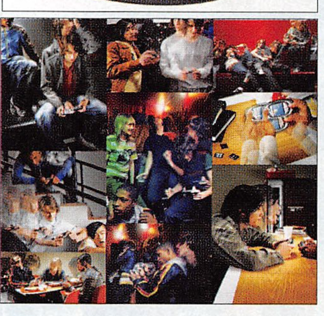
掌上风暴

文/安娜 编/雪人

诺基亚N-Gage QD在大陆正式上市



2004年11月18日，诺基亚在北京正式发布了面向大陆地区的N-Gage QD，距6月份在欧美地区首发的时间已迟到了将近半年。这次N-Gage QD在中国市场的定位有所变化，它定位于划时代多媒体娱乐手机，而不是像N-Gage那样定位于手机中的游戏机，可见在N-Gage上市后一年的风风雨雨中，诺基亚对手机游戏的认识又加深了许多。



2380元！你没有看错，这就是中文大陆版N-Gage QD的价格，水货多少钱？只需要1750元；PSP多少钱？只需要19800日元（约1500元人民币），我们不禁要问大陆版N-Gage QD还有活路吗？其实如此的高价绝非诺基亚所愿，但历史经验告诉我们，想在中国推广游戏类设备确实很难，软件问题始终困扰着那些想在中国淘金的游戏设备商。以往众游戏设备商在国外一直推行“母鸡便宜虫子贵”的经营理念，即主机赔本卖靠软件挣钱。这次诺基亚另辟奚径，打算直接由主机下手，先在主机身上把利润赚回来，每部主机比国外高出近100美元，这可以说是目前在中国国内推广游戏设备最有效的解决方案……但消费者到底买不买帐，现在还难下定论，不过，从目前的市场来推断，喜欢N-Gage QD的发烧玩家基本都已入手水货，在这种状况下N-Gage QD想在大陆火上一把肯定巨难。

N-Gage QD相关参数	
可选颜色	银灰、橙红两张颜色
用户界面	NOKIA Series 60
网络制式	GSM900/1800/1900MHz/GPRS
处理器	104MHz ARM CPU
屏幕	4096色TFT屏幕；176×208像素
电池	BL-6C型1070mAh锂电
价格	2380元

大陆版N-Gage QD的配置

一、64MB MMC存储卡一块。众所周知，以往市面上所销售的N-Gage QD都是随机附送一块内置一个游戏的32MB MMC存储卡，而且有些地区附送的卡还不可擦写。现在大陆版N-Gage QD送的这张卡不但可以擦写而且还增加了32MB存储空间，估计这是诺基亚专门为大陆版N-Gage QD多媒体娱乐手机的定位而设计的，让用户可以多装一些视频或MP3，看来高价版的N-Gage QD还是有些独到之处的。但话又说回来了，今年下半年存储卡价格狂跌，N-Gage QD上市时一块32MB MMC存储卡的价格和现在64MB MMC的价格也相差无几……

二、三款各具特色的游戏。大陆版N-Gage QD捆绑了三款均出自国内顶级游戏开发商之手的游戏：“地狱镇魂歌”、“金属咆哮II”和“传奇世界”移动版。这与其他地区上市的仅附送一个游戏的版本比起来，还是颇有诱惑力的。



三、兼容目前所有N-Gage、N-Gage QD游戏卡。游戏兼容性方面大陆版N-Gage QD并没有设定额外的限制，它可以全面兼容所有N-Gage、N-Gage QD的游戏卡。

—— 性能怎么样? ——

N-Gage QD有很多人性化的特点，比如在进行游戏时如果有来电或是短信，我们完全不必担心，接听电话或是阅读短信后还可以继续返回游戏冲锋陷阵。而它短信设定里的自动保存草稿功能也很贴心；随主机附送的MMC卡中内置MP3播放软件——MP3 Go，听音乐贼爽；此外它的充电时间也很短，一个多小时即可搞定。最后告诉大家一个好消息，N-Gage的官方网站也开张了，感兴趣的朋友一定要记住：http://n-gage.com/zh-CN

N-Gage QD里的国产游戏

随着中国手机产业的昌盛，我们本土的手机游戏产业也越来越牛了，毫不夸张的讲，目前国内有些手机游戏厂商的作品已经可以与日、韩一流手机游戏比肩。这次诺基亚N-Gage QD捆绑的几款游戏正是国产手机游戏中集大成者。

—— 地狱镇魂歌 ——





数位红是国内实力最强的手机游戏厂商之一，这家公司的游戏企划和美工设计都很有特点，这家公司从成立之初就特别青睐Symbian OS手机，几乎前期作品全部都是基于Symbian OS手机的，因此Symbian OS手机的最大供货商诺基亚非常重视它，开始重点扶持。地狱镇魂歌这款游戏在去年年底就登上了N-Gage官方站的游戏期待表，本来预计在5月份N-Gage QD发售后作为第一拨销售攻势的主打游戏，但由于种种原因，一拖再拖，直到如今中国大陆版N-Gage QD上市才正式面向全球发售，不愧是国产游戏，好游戏一定要让国人与世界同步共享。

在N-Gage游戏当中，A-RPG游戏类型一直有所空缺，《地狱镇魂歌》的出现弥补了这一空白，作为全球第一款N-Gage平台上的A-RPG游戏，《地狱镇魂歌》没有让我们失望，超华丽的战斗画面，光怪陆离的魔法效果，极爽的格斗手感，如果单看游戏画面，你敢肯定它是手机游戏吗?虽然这款游戏是一款A-RPG，但游戏故事情节十分丰富，包含了很多场景对话。由于它是一款全球发行的游戏，因此历经了20个月的开发周期，分别制作了包括英语、法语、德语、葡萄牙等七种语言版本，可谓国产手机游戏中制作最豪华的一款。在这款游戏中，逼真的动作、气势恢弘的战斗场面为玩家营造了一个真实的西方地狱世界。完美的动作系统，超酷的场景组合，绝妙的怪物造型，奇幻绚丽的魔法，无时无刻不在刺激着玩家的感官。使玩家在这个世界中得到了全新的视觉感受，并能体验到痛快淋漓的杀戮快感^_^b。还嫌不过瘾吗?到这里下载一段该游戏的演示动画瞧瞧：http://www.javagame.cn/download/RoHPV_LowRes.rar，保证你口水多多!





—— 传奇世界之奇幻英雄序章 ——

盛大，中国最大的网络游戏运营商，一夜发达的标准范本。我想喜欢网游的朋友们肯定不会对盛大这个名字陌生，如今精明老道的陈天桥先生又瞄上了手机网络游戏这块处女地，着手在手机上打造他的传奇……

传奇世界是盛大网络公司开发的网络游戏，目前是中国网游市场的顶级游戏，玩家数以千万。鉴于如此庞大的用户群，盛大公司将传奇世界搬上了手机舞台，与数位红公司联手推出了手机版传奇——《传奇世界之奇幻英雄》。目前随大陆版N-Gage QD首发的《传奇世界之奇幻英雄》是该系列手机网游的序章作品，这部分讲述的是一个少年，为了国仇家恨，毅然地踏上了一条传奇之路的故事，日后还将继续追加故事情节和主角人物等元素。这款游戏把以往相互独立的手机和PC两个网络平台联系起来，形成真正意义上的互动，通过手机平台，手机游戏上获得的物品通过网上验证后可以直接PC网络的《传奇世界》游戏中使用！这款游戏不光加强了游戏画面、控制等各个环节，最大的特点是在游戏中玩家通过砍杀怪物可以获得“未验证物品”，通过《传奇世界》网上服务器的验证后可以在PC网络中使用验证后的物品，把PC和手机两个游戏平台紧密的结合在一起。为热衷此游戏的广大玩家提供更加自由的游戏时间和空间，从此想练级，坐在马桶上都可以。

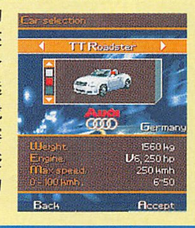
雪人：看看，买《掌机迷》还可以帮助读者锻炼身体，不错不错！
汤晓锋：d- _-b!

本期PDA游戏TOP5

Asphalt

游戏类型：RAC　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.gameloft.com
适用机型：Pocket PC;Smartphone;Symbian OS;Java

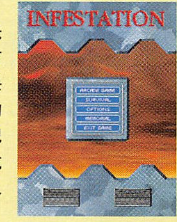
一款很火的赛车游戏，前不久刚刚在N-GAGE上大出风头，如今辉煌再续，针对多种移动设备推出了相应的版本。这是一款制作很精美的2D GT赛车游戏。该游戏中有多款名车供玩家选择，保时捷911、奥迪TT等9种超级尤物尽数收录，此外游戏中的各种自然景物的质感相当出色，比赛中还伴有天气变化，同时各个赛道可由游戏者自由选择,可玩度颇高。在游戏里玩家可以通过赢取比赛来获得奖金，然后用这些奖金将自己的爱车改装的更加生猛！



Infestation

游戏类型：ACT　上市日期：12月
官方网站：http://www.htk.com.br
适用机型：Pocket PC

邪恶该死的外星人又来了!赶快消灭它们啊!一款剧情很俗的射击游戏，我们扮演一位保卫地球的战士，使用各种武器将降临地球的邪恶外星人消灭干净。该游戏玩法简单，爽快感超强，游戏中我们共有5种武器可选，来福、火焰喷射器、激光枪,每个都是重家伙。简言之,整个游戏就是杀戮、杀戮、再杀戮……最过分的是这款游戏还支持上传记录,在它的官方网址上游戏者可以比赛看谁杀的敌人多,可怕的地球人……



RPG TOOL

游戏类型：RPG　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

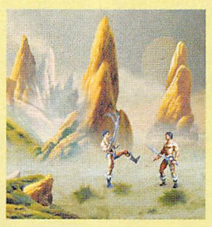
游戏机上的RPG游戏制作工具我们见得多了,但Pocket PC上的RPG游戏制作工具我们还是头次见识。这个RPG游戏制作工具由一群热心发烧玩家全力打造，目前它支持编写基于Pocket PC和Win32两种系统的RPG游戏，除此之外，它还支持2层卷轴动画和字编地图功能,如果你想让自己编写的RPG更加本土化一点的话,那还可以用它编写中文对话。还在犹豫什么？赶快把它装上，自己过一把RPG导演瘾，把那些平日对自己呼来唤去的狐朋狗友一并设为反面角色……



Barbarians

游戏类型：FTG　上市日期：2004年12月
官方网站：http://www.htk.com.br
适用机型：Pocket PC；Palm OS；Smartphone

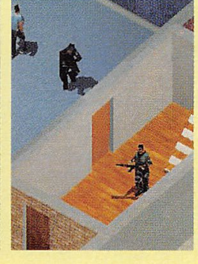
还记得野蛮人CONAN吗？现在我们就有一个操作这一类型肌肉男火拼的机会。剑、格斗、杀、被杀，这就是Barbarians残酷的社会现实，想反抗吗？拿起手中的剑！玩家在这款游戏中扮演一位本够最优秀的剑手,代表自己的国家与临国勇士决斗,国家的兴亡就掌握在我们手中。这款游戏图像特别精美,全部采用了油画感觉的设计,烘托出一种梦幻般的美丽场景。游戏中的人物角色绘制的也很完美,每个角色特点各异,整个游戏过程宛如操作一幅幅精美的油画……



Tactical Incursion

上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.xengames.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS；Symbian UIQ





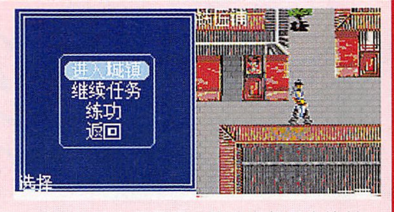
Tactical Incursion是一款全即时3D游戏，nVidia公司甚至将它作为移动设备版GoForce显卡的演示游戏，可见它的功力之深。此游戏是一款很精美的战术ACT游戏，游戏中除了战术元素外，还揉合了一些解谜要素。游戏中无论人物的绘制帖图还是场景的刻画都可以用完美来形容，可以说这款游戏目前在移动设备上堪称3D最强之作，制作的精良程度丝毫不比PC上的3D同类游戏逊色。这款游戏的玩法与合金装备十分接近，同样是一款有枪不敢开的憋气游戏。

别把插图弄得太可爱，555……新书一到，我爱的MM就和我抢着看，我敌不过她九阴白骨爪啊!
何毅，19，男，530300，广西省横县横县中学0209班，兴趣：上网、打机、上学迟到、通宵、

本期手机游戏TOP5

天下online

游戏类型：RPG online　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.movgame.com
适用机型：SmartPhone

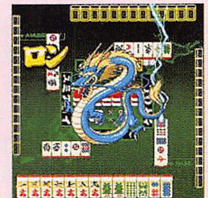


天下online是一款国产武侠网络RPG手机游戏。故事发生在上古时代，某日，被封印已久的魔物再次复活，中原国泰民安的生活被彻底打破，一时间,平静的天堂变成了最残酷的炼狱。但是危难的降临，并没有使人类屈服，他们举起手中的剑，顽强的与邪魔进行战斗。在游戏中，我们所要扮演的角色便是这些勇士中的一员，你要与其他在线手机勇士一道，为正义而战。据说，在中原大地上还有诸神遗留下的神兵，如果拥有这些武器，你就可以获得超凡能力，别犹豫了，快拿起手中的剑吧！

麻将格斗俱乐部

游戏类型：TAB　上市日期：2004年12月
官方网站：www.konami.com
适用机型：iMODE

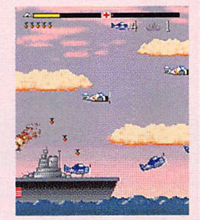
真的很羡慕日本的游戏玩家，总能玩到那些让我们口水不断的超人气游戏。曾经风靡街机的KONAMI麻将游戏——麻将格斗俱乐部目前已降临手机平台。和街机版本一样，该游戏支持4人通信对战，玩家可以借助手机网络随时随地和任何地点的朋友对战切磋了。在游戏中，当玩家和牌时，画面还会出现对应的动画效果，可谓相当华丽，如果你对自己的麻将水平有自信的话，那么不妨挑战一番。



Dogfight

游戏类型：STG　上市日期：2004年11月
官方网站：www.kerbyware.com
适用机型：诺基亚S60、索爱全系列机型

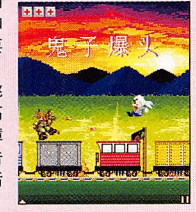
Dogfight曾经是一款很著名的Pocket PC空战模拟游戏,如今这款大作正式登陆手机舞台,让你在手机上重新演绎珍珠港。该款游戏战斗场面紧张刺激,让玩家很快就可以感到身临其境的感觉。游戏中玩家所要面对的不仅仅是如何杀敌,而且还要学会如何编队作战,协调好与其他队员以及补给、救援部队的配合。游戏里我们扮演一名空军飞行员，任务是在敌机起飞前将它们消灭掉，而且还要保证己方飞机的安全，不要让敌人的火炮摧毁你的战机。



铁道游击队

游戏类型：ACT　上市日期：2004年11月
官方网站：www.magma-land.com
适用机型：诺基亚S40、S60

还记得铁道游击队吗?现在我们的铁道游击队员悄悄降临到手机里,开始了他们新的使命。这是一款当之无愧的寓教于乐的手机游戏,不但游戏风格轻松搞笑,而且开发者还在游戏的菜单中加入了一个“勿忘历史”的历史回顾，采用文字加黑白图片的方式来介绍游戏设定的背景以及抗日时期的一些重要人物、场景和事件。在游戏过程中，要灵活的运用前跳、上跳、蹲下、射击等动作，来跳过多节火车车厢、躲避高出的路标、跳过过低的障碍，以及躲避敌人的攻击并干掉前方的敌人，最后到达车头处便能完成任务。



大话八戒

游戏类型：ACT　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.digifun.cn
适用机型：诺基亚S40、S60

话说八戒到西天取经归来之后，求如来佛祖给他娶个老婆，如来佛祖看他这么笨，于是就想为难一下他，摆下若干智力谜题，让八戒利用智力来赢得媳妇。在这款轻松搞笑的游戏中，作为游戏者的你将扮演可爱的八戒，你要充分发挥自己的聪明才智来抱得美人归。游戏的整体风格有些像炸弹人与仓库番的合体，即有动作游戏的爽快感又不乏益智游戏的挑战性，两者合二为一，绝对会带给你前所未有的娱乐感受。

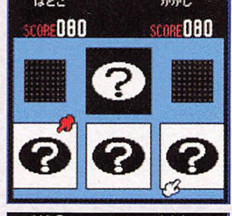




■文/BlueKyo　编/雪人

格斗家们的轮盘之战——格斗之王 战斗的轮盘

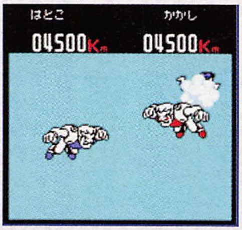
厂商：SNK　类型：桌面ETC　发售日期：2000　容量：16M





格斗之王的战斗每年都会在不同的时间，拉开新的篇章。虽然对战的方式会相应的作出一些改变，但是游戏的性质却依然是一款FTG作品，SNK几乎在每次新作中都会相应的改变系统和增加新的可选用人物。SNK不断地创新自己的当家格斗作品，尽量使其变得更加的完美化。而其拳皇系列的番外作品，却少之又少，不知道有多少人希望拳皇能够像侍魂一样，出现一款正统的RPG作品，直到一款AVG游戏拳皇京出现后，拳皇的第一款番外作品才算正式出现在众玩家面前。游戏依着独特的格斗方式，和众多的KOF人物所组成的故事情节，吸引了众多的KOF玩家们。不过至此之后，拳皇系列的番外作品，就在此止步不前了。而然2000年SNK在当家掌机NGP上制作了这款全新的拳皇番外作品，《格斗之王——战斗的轮盘》。游戏的类型则是彻底地颠覆了FTG的概念而将此改变成为了一款类似于“大富翁”的桌面游戏作品。由于掌机是很好的实验性平台，SNK在这款作品中将大富翁的移动方式和众多的MINI游戏结合在一起，并且还加入了众多的KOF角色，玩家们可以看到许多曾经在格斗之王出现的角色，并且SNK还为玩家们准备了10名可使用角色（使用的类型则定义为KOF99中首次出现的STRIKER），进行升级和一些迷你游戏的进行。

开机后的一句标准的美式的标题语音，倒是让我吓了一跳，（幕后黑手：确实难听一点，不过你也不至于吓一跳吧？）进入游戏，首先出现的是四名角色的选择画面，千万不要认为这四名角色只是样子不同的游戏人物而已，他们4个在能力上可是有很大不同的，每个角色下面都有人物的详细介绍，方便玩家们选择适合的角色。选择角色之后就是给他们输入一个好听的名字。最后就是重要的属性人物选择画面了，玩家们在初次进行游戏的时候，系统只会给出6个人物，分别是：KYO、大门、比利、山崎龙二、神乐和麻宫雅典娜。（另外的4名角色有的是需要和DC进行通信才可以选择的），选择好喜欢的STRIKER角色还不算，还需要进行属性选择，属性共分两种，分别是光与暗，这两种属性关系到玩家正式角色的运气以及玩家所持有卡片的相关能力（一般来说暗属性更加适合进行高级难度）。一切准备完成之后，就剩下对战场地的选择了，这里SNK一共为玩家们提供了6个可选场地（其中两个是隐藏场地）可选的场地包括了KOF玩家们相当熟悉的KOF95中的怒队战场、KOF99中的最终BOSS战场、PC版KOF99





SONY还真狠哪！刚开始就出个PSP，想抢任天堂的市场。不过，作为任天堂的忠实支持者，我永远希望任天堂赢！
郑翰昌，19，男，132011，吉林省吉林市一中高三23班，兴趣：看奇幻小说、打GB、或看满分作文





中的游园地、最后是99中的恐龙博物馆。战场的选择直接关系到游戏的难度，所以想要上手的玩家们还是选择KOF95的战场比较好。

在游戏开始之前，电脑会首先进行玩家移动先后顺序的判断，判断的方法则是根据双方的点数大小来决定（骰子转动的时候快速按A键就可以有一定几率的获得较大的点数），进入地图画面后，地图上会出现很多的事件方块，下面我就简单的介绍一下这些方块的作用，金币方格（走到上面会增加金币的数量，蓝色的是增加5个，红色的则是减少5个）、！号方格（随机发生事件，比如说增加卡片，或者得到一些金币，当然是好坏都有的，这里玩家需要回答KOF系列人物所提出来的问题，如果玩家遇到如K之类的角色，即使回答错误也不会失去什么，但是要是遇到八神之类的角色的话，那么他们可是会对玩家进行他们独有的必杀攻击哦）、PPP卡片方格（购买卡片，卡片有着很多不同的能力，玩家们可以用从金币方格那里获得的金币购买）、VS方格（对战方格，进入这个方格的话，玩家就会和其他角色进行对战，这里的对战就是一些MINI游戏，不过进入这个方格之后，玩家们可不要小看NPC的IQ，因为他们可是很厉害的）、路障方格（很多大富翁游戏都存在的方格，进入后会停止玩家的行动）、星状方格（获得星星），玩家们的目的就是要在有限的回合中，尽量获得数量较高的星星以及金币来赢得比赛。

游戏中用来打击对手的方法有两种第一种就是使用破坏对手能力的卡片，第二种：就是进入到VS方格中。VS方格里面有许多MINI游戏，在这些MINI游戏中，玩家们可以看到很多KOF的角色们，而且这些迷你游戏非常有趣，比如说：按键拔萝卜比赛、抢先指出游戏角色、怒的射击比赛、寻找失踪角色等等。而且在进行迷你游戏的时候，NPC角色也会一同进行，而且他们的技术可不差，常常会让玩家们输得很惨，所以这些有趣的迷你游戏，玩家们也要好好的进行练习，眼疾手快才不会输给NPC。

6种不同的对战地图和3种不同的模式选择，给予了这个游戏相当大的可玩性，IQ较强的NPC可以给玩家们一种不容易对付的感觉，不过当玩家们将游戏完全掌握后，就会觉得NPC变的没有挑战性了，此时不要着急找不到对手，这款游戏当然少不了2人对战模式，通过NGP的10米无线对战功能，可以让玩家们愉快的进行一场富有乐趣的KOF轮盘大赛，在和朋友的对战中，卡片的作用才会真正的发挥出来，何时让对手停止行动，何时让对手调转方向。这些都是在对战中所不可缺少的部分。而且一些隐藏的卡片只有在对战中才会出现。这种类型的游戏最大的乐趣还是在对战之中。



游戏的系统制作得相当完善，SNK还为游戏加入了存档功能，为获得游戏中的隐藏要素做足了打算，而且在游戏的帮助模式下，完整的记载了游戏的操作方法，其中还包括一些隐藏要素的取得方法。这么做简直就是等于随游戏附送了一个完全攻略本，此外游戏中还为各位KOF迷们准备了一个特别的模式，那就是画廊模式，在游戏中玩家们会在事件模式中遇到很多的KOF角色，正确回答他们所提出来的问题就会随机获得一幅和此人相关的游戏图片，而且插画制作的十分精美，并且在插画中还有关于此次游戏的故事介绍。

这款KOF系列的番外作品，虽然不是众人期待已久的RPG作品，但是这款《格斗之王——战斗轮盘》却是一款很好的桌面游戏作品，有趣的战斗模式再加上充满了智慧魅力的卡片系统，并且还能在游戏中看到那么多来自KOF中的游戏人物（Q版的格斗之王们好可爱啊，幕后黑手：你是看人还是玩游戏），游戏上手虽然有那么一点点困难，不过上手后很容易就沉浸在游戏当中。掷骰子移动的大富翁形式更是将这款游戏的取向定义为休闲类，和朋友一起拿着这款游戏进行对战时的欢乐气氛，我相信会感染到身边的每一个人。



■文/Blue Kyo　编/雪人

圣斗士星矢　黄金传说篇

厂商：BANDAI　类型：RPG　发售日期：2003　容量：16M



还记得“小强”吗？一个能够不断燃烧小宇宙的小子，不管是多么强大的敌人，只要是遇到他，都会让他教训的很惨。这个角色陪伴着我们度过了快乐的童年，而这部漫画则是我老妈给我买的第一部漫画书。而这部漫画的作者车田正美老师，也是我第一个了解的日本漫画家。儿时常常在操场上，模仿着圣斗士们的动作，白鸟座冰河的华丽“展翅”曾是那时伙伴们模仿最多的姿势。“圣衣”和“小宇宙”都成为当时使用频率最高的两个词。说到这里我就为各位读者们介绍一下车田正美老师（幕后巨手：都快成了动漫专栏了。唉！谁让WSC上动漫作品较多呢）。

车田正美1953年2月18日生于日本东京都、星座：双鱼座、血型：B、爱好：音乐和钓鱼最讨厌的事情：演讲（一次面对很多的人有一点……）车田正美从小爱好漫画，儿时的梦想就是得到漫画新人奖，在高中的时候多次给漫画杂志投稿。直到1974年，首次在《少年跳跃》周刊上发表《女强风暴》，因为这部作品得到了很多读者们的认同。从那以后便以《少年跳跃》为中心，从事漫画创作。在首次的转型作品《拳王赌注》中，他打破了以往拳击漫画的风格和概念，大胆运用移格和扣人心弦的动作，形成了他的作品特征，受到众多读者们的支持。在接下来的作品《风魔小次郎》中描绘了以"圣剑"为中心，男人们的战斗，而在《男坂》中描绘了暴徒的生活。这一点足以证明车田正美的个人创作风格并不是单一的。直到《圣斗士》问世，才正式的将他的人气推到最高。圣斗士这部漫画书，在中国的孩子眼中已经成为了动漫经典。作品在制成动画片之后，在国内外又掀起了一次又一次的高潮。在很多孩子的家中都会看到圣斗士的人物手办。



但是在游戏领域上，圣斗士就显得薄弱很多，游戏也只是在FC上出现过两部作品，不过这两部作品的风格以及战斗方式，在当时成为了众玩家们经常谈论和研究的话题。

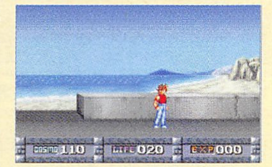
从那以后，圣斗士的游戏作品一直都没有消息，（同人作品倒是不少，而且画风也很精美，很有车田正美老师的风格）直到2003年Bandai决定于7月31日发售WSC版的圣斗士星矢黄金传说完美版，游戏的内容则是FC版两作的合集外加重新制作版。在这次的WSC重作版中，不但将游戏的画面大大加强而且就连音乐以及操作方式也都全部重新制作，圣衣可以随便更换，并且还加入了蓄力攻击。小宇宙的能力点数也可以随时调整。并且游戏的故事情节也全部重新制



作，加入了很多的特殊剧情，战斗时也会出现精彩的必杀技特写。

游戏的故事情节从漫画的单行本第一卷开始一直到黄金十二宫终结，而游戏的类型也改为RPG，同时战斗场面也做了修改。游戏中玩家可以控制星矢在地图上自由移动，进入房间和NPC交谈获得线索，从而将剧情发展下去。星矢在没有穿上圣衣之前一般是不会在地图上遇到敌人的，只有获得圣衣后敌人才会出现。在游戏中，站立按A是攻击，按住A则是蓄力。蓄力的时候玩家不可以行动，移动的话就会自动取消蓄力。畜力之后星矢会向前来一段快速冲刺，速度很快而且距离还长，比跑快多了。一般在小宇宙能力点数比较高的时候，可以使用蓄力作为移动手段。游戏正式开始后，游戏会根据剧情让玩家们挑战紫龙、冰河还有瞬。在这里玩家们会感到游戏很难，因为此时的星矢是没有圣衣的。而且没有任何必杀技，只能使用拳来攻击。反之对手则会使用华丽的必杀技来对付玩家，所以在初次上手游戏的时候，还是不要对游戏抱有简单的想法。







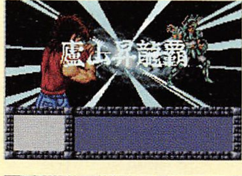
当玩家们辛苦的消灭3人后，一辉会出现同时抢走黄金圣衣，并且将瞬打伤，此段剧情结束后，回去和雅典娜交谈，玩家就会穿上天马座圣衣（游戏中按WSC右边上排的方向键下进入状态画面，选择第一个就可以穿上圣衣），穿上圣衣后，玩家的移动速度和攻击力就会增加，不过在每次移动和攻击之后星矢的小宇宙就会减少，在初期小宇宙低下的时候，玩家就不能够一直穿着圣衣进行游戏了。

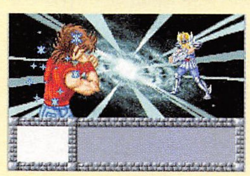
玩过FC版黄金十二宫的玩家不在少数，FC版中游戏在正常的流程下并没有任何RPG情节，直到进入战斗之后，才会出现交谈选项。而且FC版中玩家们在进入每一宫之前，都会遇到很多敌人，消灭这些敌人，玩家们就会获得EXP，使用这些经验值就可以增加星矢等人的小宇宙。WSC版也是一样，当星矢正式穿上圣衣之后，敌人就会不断出现。消灭他们同样可以得到EXP，使用它就可以在状态画面下进行升级调整，当能力提升到一定程度的时候就会学到一个必杀技。而且WSC版和FC版不同的是，敌人是不断出现的，玩家们可以不断获得EXP来进行升级和必杀技学习。进入战斗画面后，玩家可以使用右边上排的方向键进行必杀技选择。战斗是FC版两作的中心部分，在WSC版中也是如此，WSC版大幅度的更改了对战选项，将必杀技由普通选择方式改成了能量积蓄方式，并且将必杀技分成了3种等级。将能量槽全部畜满的话攻击力虽然提高很多，不过要是没有攻击到对手的话，就会白白消费许多小宇宙。



WSC版中的接续方式仍然采用的是古老的密码记录，这一点设计的不太让人满意，如果要是采用七龙珠那样的密码电池双重记忆就好了，那么长的密码记录起来真是非常麻烦的说。游戏中有一个比较特别的设计。那就是游戏开始后的生日输入系统，当玩家输入自己的生日之后，电脑就会判断玩家的星座，再根据星座决定开始后的角色初始能力。还有就是，玩家的星座要是和黄金圣斗士星座相同的话，还会出现一些特殊剧情，真是十分有趣的设计。

将两部FC时代名作结合在一起的黄金完结篇。不但具有纪念意义，而且对于圣斗士FANS来说也是一个很好的收藏机会，同时又能让没有玩过的玩家们体会到圣斗士游戏的魅力。到此为止圣斗士的游戏就暂时告一个段落。一个月前又得知PS2上要出圣斗士的消息。真希望这次的作品能够让这部漫画重新的活跃起来，在自家的电视上操作“小强”使出华丽的“天马流星拳”。





文/BLUE KYO 编/雪人

VOL.14 GB的不灭传说

GB合集搜查科VOL.3



TAITO 合集

厂商:TAITO　类型:合集　发售日期:1997　容量:1M　灭程度:★★★★★

也许是为了追赶合集作品的风潮,各大知名厂商纷纷的推出当家经典游戏的合集作品,有新意还是没有新意的还需要玩过的玩家们来自己评价,经典的还是不经典的也是要问问玩家们大脑中存不存在关于那个游戏的美好回忆,老牌厂商TAITO也借着这股风潮,不失时机的在GB上推出了一款跨越时代的经典合集作品,这部合集作品包含的都是TAITO的代表作品,里面的游戏都是被玩家们所熟知的经典作品。





这4款游戏分别是:《电梯大战》控制间谍在楼层之中偷取情报的动作游戏;《泡泡龙》将敌人封在气泡中并将其消灭的动作游戏;《追击HQ》优秀的原创作品,一改以往RAC游戏的单一性,加入了全新的原创要素;《DALAGAITU》历史悠久的射击类游戏,早期街机平台上的精品。这4款游戏类型不一,而且又都是TAITO的当家作品,如果不将它们收藏起来的话,一定会后悔不已。

在GB上出现的TAITO合集是依着过去的经典名作为招牌,而且都是让玩家们爱不释手的游戏精品,早期的街机名作《DALAGAITU》(又名太空战斗机)就曾经被移植到FC上,游戏的世界观充满了不可思议,游戏中的BOSS都是一些奇怪的动物,主角的飞机造型也是比较奇特(有一点像章鱼),游戏中将指定敌人击落后会出现POWERUP的道具,有了它们就可以更轻松的消灭游戏中的敌人。进行游戏时给我印象最深的就是游戏中遇到的第一个BOSS,没有想到的是BOSS竟然会是一只向外吐着烟圈的怪鱼,奇怪的造型加上奇怪的攻击方式不得不让人印象深刻,难以忘记。游戏中还存在着很多让人难以忘记的BOSS设定,而且游戏中还有可以保命的“原子”这些设定使得这款游戏成为了早期的街机射击游戏的代表,移植到FC上之后又获得了极大的好评,随后经过强化后移植到了SFC上,当次时代主机PS和SS出现之后,游戏又再次进化加强为完全版登陆PS和SS,多次的移植进化可见这款游戏的魅力之大。太空战斗机从1986年在街机上推出之后,便一直受到玩家们的喜爱,游戏在当时可以使用包括三种不同武器的专用机体,而且游戏中还存在着大量的分支关卡,和沙罗曼蛇相仿的武器能力提升系统,敌方则有充满了魄力的巨大鱼型或海洋生物型战舰来做玩家的对手,这些都让玩家们对它留下非常深的印象。现在如果想要从新体验一下这款游戏的朋友们,不妨找来GBA版的太空战斗机R来玩一下。游戏在难度上可是要比当时的街机作品还要高哦。

提到电梯大战这款游戏,我想各位玩家们一定会印象深刻吧。作为TAITO早期的游戏作品,这款游戏可以说的上是创意十足,潜入敌方的大楼去偷取机密资料,就光是这个情节设定就很有007的感觉。在游戏中玩家们要控制主人公邦德(名字都这么像)周旋于守卫与打手之间,并且要在生命值消耗完之前成功的拿到任务所指定的情报数量。邦德一共可以得到4种武器,但是这些武器并不能够随意切换,每次只能够选择一种。所以只能够根据当时的情况来判断使用哪种武器了。游戏中主角邦德不光可以使

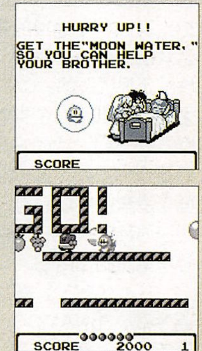
用武器来对敌人进行主动进攻，还可以进入大厦中的门里面躲避敌人，而且有些情报和武器也藏在门里面，所以看到能够进入的门就一定要进去看一下，说不定里面会有什么好东西等着你。电梯在这个游戏中起到了决定性的作用，没有电梯的话你是不可能到达最底层的。（幕后黑手：你这不是废话嘛，要不然人家TAITO能把这个游戏的名字叫做《电梯大战》？）想体验一下当间谍的感觉，就请进入这款名字叫做电梯大战的游戏。



《追击HQ》常看警匪片的玩家们一定对里面警察追逐强匪时的汽车竞速记忆犹新，很多玩家可能也会想在游戏中操作警车追击强匪，将他们绳之以法。早期的FC时代TAITO就专门的制作了一款此类型的游戏，名字叫做追击HQ，玩家们的目的就是驾驶警车在有限的时间内追上目标车辆并且撞击他们让他们的发动机停火。游戏创意十足而又不失RAC游戏的乐趣，曾多次的移植到各大主机平台。而GB版的此作则是结合了FC版与ARC版。游戏中不但在关卡上面加入了分支选择，而且还在系统版面上更改了距离指示以及车辆显示面板。不过GB版有一个最失败的地方就是可以随意的撞毁除了目标车以外的车体，虽然撞毁车体会有一小段时间进行减速。但是这样的设计仍然不能让对平衡性高要求的玩家们满意。这款游戏可以说是最早实现警匪追击紧张感的游戏，这么一款优秀的RAC游戏TAITO并没有将它重新制作放在如今的主机上。不过我们仍然相信说不定哪一天我们就会看到一款追击HQ进化版出现在我们的眼前。

《泡泡龙》在TAITO最著名的作品中除了80年代的《太空战斗机》之外，还有一款就是《泡泡龙》。这款游戏最早是在1986年的时候推出的街机版，而我们最早接触的则是FC版，FC版在当时可以说是完全移植了街机版的游戏内容。当时有很多玩家的家里都会看到这盘游戏卡带。

在街机版的游戏设定中，主角是叫作Bub和Bob的两只小恐龙，它们在一个充满怪物的山洞里展开了冒险。它们的攻击手段则是从嘴里放出气泡，将敌人封进泡泡中，之后再将泡泡打碎打倒敌人。如果一次可以打倒多数敌人的话，那么它们就会变成加分道具，这款初始的《泡泡龙》和我们现在所熟知的弹珠益智类游戏不同，它们是一款类似于马里奥兄弟1那样的SSP游戏（single-screen platformer指关卡是由固定不变的背景画面构成的动作游戏）。而GB版的作品则更改了游戏的剧情设定，游戏的主人公BOB为了治好弟弟的病而变成了“泡泡龙”，使用神奇的能力去寻找“月之水”。GB版新增加了许多特殊的攻击方式，比如直接吐出闪电的电力泡泡等等，而且游戏中的BOSS设定也更加可爱化，也许是这个设定的原因使得这款游戏的女性支持率较高。



PS：在这款TAITO合集中相信很多玩家都会找到让自己满意的游戏，而对于喜欢收藏的玩家们来说这款TAITO合集则是一款十分优秀的收藏精品。

NAMCO经典名作合集VOL.3

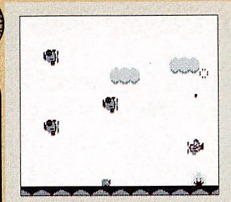
●厂商:NAMCO ●类型:合集 ●发售日期:1997 ●容量:1M ●不灭程度:★★★★

NAMCO合集在每一作都会为玩家们带来不同的惊喜。在1997年推出的 NAMCO经典合集VOL.3中，收录了80年代FC上面的经典作品，同样收录了4款类型不同的游戏，能够满足不同玩家的需要。



而这4个作品分别是《SKYKID》－平衡度和游戏性在当时受到好评、《BABEL》－将方块游戏与解谜要素紧密结合的IQ挑战游戏、《家庭网球》－NAMCO家庭系列作品，游戏的平衡性很高、《麻雀小子》－相当有趣的4人麻将游戏，移植到GB合集后，根

POWER 20

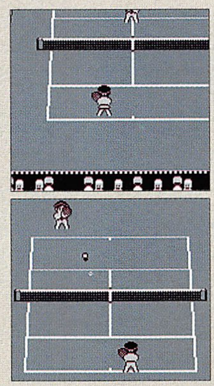


据GB屏幕的特点，重新制作。并且在游戏中增加了一些原创要素。本次合集收录的4款游戏，都是可以让玩家们长时间进行游戏的作品。同时也是让玩家玩起来感到轻松的作品。下面我就逐一为大家介绍一下，《SKYKID》85年的经典飞机名作，玩家们可以选择两种不同的机体来进行游戏，该游戏最大的特点就是玩家所驾驶的飞机可以做出3种不同方向的射击，并且2种机体的射击方式也不同。驾驶员MAX可以做出上下两段的射击方式，而驾驶员BARON的速度要比MAX快很多，玩家们可以根据自己的喜好来选择机体。玩家们的任务很简单，在每关都会出现一个导弹，玩家只要下去接近导弹将它拾起，在需要破坏的地方（每局开始前电脑会用图片给出玩家所要摧毁的建筑物）投下即可。虽然游戏的画面过于简单，不过游戏的难度以及手感都是很优秀的。CAPCOM的FC经典作品1943里面，飞机有一个类似于保险的招数，那就是向后翻一周，同时躲开敌人发出的子弹，而在这部作品里同样存在这个设定(按B键）使用方面是没有任何限制的，不过虽然招数好用，但是用过后玩家会有一段时间不能够进行移动，这就是所谓的副作用吧。



《BABEL》解谜游戏，是NAMCO早期的游戏作品，在游戏中玩家要利用L形的方块，在自己面前组合出一条可以通往前方的道路，游戏极为锻炼IQ，进入游戏后的第一关就会让玩家们大动一番脑筋。游戏的玩法看似简单，实则不然。在每局的开始，系统会根据当时的关卡给出几个L形的方块，并且会限制玩家举起方块的次数。玩家们就要在有限的次数内将L形方块移动到正确的地方，而且方向也要正确，这样玩家才可以借助摆放正确的方块通过关卡。在进行游戏的时候，每一个摆放的顺序都要经过一番思考，当玩家顺利的通过关卡后，那种成就感是在一般游戏中找不到的。BABEL作为早期的解谜游戏来说，已经相当优秀。如今又出现在NAMCO经典名作合集中，喜欢动脑的玩家又怎么会放过。

《家庭网球》家庭游戏系列，87年FC上的网球作品，多种游戏模式的选择和较好的手感，使它成为了当时热卖的优秀作品。此次GB上的移植，并没有加入任何新要素，而是原原本本的移植，目的就是要让没有玩过的玩家们体验一下当年名作。游戏分为三种游戏模式，单人模式、世界挑战模式，以及自由竞赛模式。玩家们可以在这三个模式中体验到三种不同的游戏感觉，这款家庭网球，手感很优秀，而且玩家们还可以在游戏开始的时候，选择许多角色（只不过头像不同而已，比较鸡肋的设定）进入游戏后还会出现4种不同的球路选择，这个就要完全根据玩家的喜好来进行选择了。在游戏中B键主要控制发球和回球，而A键则是挑高球和扣球。在游戏中，游戏的背景是一个不小的亮点，早期的网球游戏中游戏场地和背景比较单一，而在家庭网球中，游戏场地就会出现很多，其中最有感觉的就是太空场地。星星点缀着比赛场地，游戏的观看者们都是宇航员。让玩家们有种在外太空打网球的感觉。由于游戏不支持对战功能，想要过瘾的玩家们只能够在世界挑战模式中寻找一下对战的乐趣了。



《麻雀小子》FC的重制版，在GB上将画面重新制作，让玩家能够在GB上清楚的看到麻将上的牌面，而且还在游戏中增加了多种游戏模式，而这也是NAMCO合集中首次加入连线对战的游戏，无聊的时候可以找来好友，和COM来个4人麻将。体验一下休闲的最高乐趣。

PS：这款NAMCO经典名作合集VOL.3是GB上NAMCO所出的最后一款合集作品，作为最后的一作，NAMCO在游戏中加强了帮助功能，方便没有玩过FC版的玩家轻松的上手，而且游戏的好评模式RANKING仍然保留，在这4款游戏中，只要玩家们获得了较高的分数，就可以得到一个密码，在RANKING模式中使用这个密码就可以得到相应的精美插画。而且NAMCO还在98年的时候推出了一款专门收集这三款合集的包装盒，想要得到游戏+盒子的朋友们可以去日本的一些游戏中古市场中找找看。



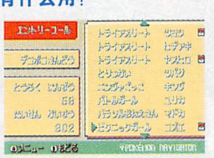
劲作社区



文/皮卡秋
责编/暗佳

绿宝石补完和影视周边篇

——记住训练员的电话有什么用?



A 首先是大家熟悉的邀请战斗，过一段时间训练员会打电话请你和他对战，这时查看导航仪训练员名字的旁边会出现一个闪烁的标志，到达其所在的道路与其对话就能进入战斗；其次是有少数训练员会送你一个道具；其实除了这些外还有一个功能，就是个别训练员会打电话来告诉你某地会有某种PM大量出现，这和金银版非常类似。不过更加奇特的是，这时候抓到的PM和一般的野生PM招数有很大差异。例如得到核果种子出现在117号道路的信息时，能抓到会寄生种子、撒气的核果种子，这是正常升级所不能学到的!

——《口袋妖怪绿宝石》是口袋游戏在GBA平台上的最后一作吗?

A 的确是的，类似GB上的《口袋妖怪黄》和GBC上的《口袋妖怪水晶》，《口袋妖怪绿宝石》是综合了红/蓝宝石版和火叶版的优点而推出的终结之作，12月伴随着NDS的上市，口袋妖怪将推出在新掌机平台上的作品，包括大家已经知道的《ポケモンダッシュ》(口袋妖怪冲刺)，它属于动作类赛车(其实是皮卡丘)游戏，玩家控制口袋妖怪在沙漠、草原、道路上冲刺，核心就在于赛道的变化，例如草丛会降低速度，而冰面会打滑而难以控制，等等，当最吸引玩家眼光的应该是和GBA口袋妖怪各版本的联动，各种各样的口袋妖怪轮廓将成为赛道的形状。另外明年还将发行口袋的颠峰之作《口袋妖怪珍珠/钻石版》，这款游戏将会是该系列的一次真正的进化，包括小卡比之类的更多的新精灵将在该作中出现!



——绿宝石中果实的作用较前几作有什么变化吗?

A 绿宝石中的部分果实将具有一定的副作用，具体情况为：

21号果实：增加5点亲密度，减去10点HP努力值
22号果实：增加5点亲密度，减去10点攻击努力值
23号果实：增加5点亲密度，减去10点防御努力值
24号果实：增加5点亲密度，减去10点特攻努力值

支持NDS，希望早点玩到神游版NDS最好不过了。
易滨，22，男，526500，广东省封开县江口镇东方二路24-25号，兴趣：打机

25号果实：增加5点亲密度，减去10点特防努力值
26号果实：增加5点亲密度，减去10点速度努力值

——听说GYM可以反复攻打，而且每次出现的精灵都不一样，是这样吗？

对，GYM一共可以攻打5次，每次馆主使用的精灵种类和等级都有一定的变化，具体如下：

岩石

1、12级小拳石+12级小拳石+15级力行怪
2、32级隆隆岩+35级化石盔+35级大岩蛇+37级力行怪
3、37级菊石兽+37级隆隆岩+40级镰刀盔+40级大岩蛇+42级力行怪
4、42级菊石龙+42级隆隆岩+45级镰刀盔+45级大岩蛇+47级力行怪
5、47级石翼龙+47级隆隆岩+47级菊石龙+50级镰刀盔+50级超硬虫+52级力行怪

格斗

1、16级腕力+16级冥思兽+19级笑熊
2、33级怪力+33级冥思兽+35级卡波拉+37级大熊怪
3、38级怪力+38级佳雷木+40级卡波拉+42级大熊怪
4、40级艾比郎+43级怪力+43级佳雷木+45级卡波拉+47级大熊怪
5、46级沙瓦郎+46级艾比郎+48级怪力+48级佳雷木+50级卡波拉+52级大熊怪

电

1、20级雷电球+20级电光怪+22级三磁怪+24级雷电兽
2、36级绵羊+36级顽皮弹+38级三磁怪+40级雷电兽
3、39级皮卡丘+41级绵羊+41级顽皮弹+43级三磁怪+45级雷电兽
4、44级雷丘+46级天龙+46级顽皮弹+48级三磁怪+50级雷电兽
5、50级电击兽+51级雷丘+51级天龙+53级顽皮弹+53级三磁怪+55级雷电兽

火

1、24级泥奇怪+24级小蜗牛+26级巴库兽+29级库斯怪
2、38级蜗牛+36级小火马+38级巴库兽+40级库斯怪
3、41级卡蒂狗+43级蜗牛+41级小火马+43级巴库兽+45级库斯怪
4、46级暗犬+46级卡蒂狗+48级蜗牛+46级烈焰马+48级巴库兽+50级库斯怪
5、51级风速狗+53级蜗牛+51级恶魔兽+51级烈焰马+53级巴库兽+55级库斯怪

普通

1、27级比奇熊+27级狂猴+29级大飞鼠+31级巨猛怪
2、42级吉利蛋+42级巨猛怪+43级比奇熊+45级巨猛怪
3、47级巨猛怪+47级吉利蛋+45级袋龙+48级比奇熊+50级巨猛怪
4、52级巨猛怪+52级幸福蛋+50级袋龙+53级比奇熊+55级巨猛怪
5、57级巨猛怪+57级幸福蛋+55级袋龙+57级肯泰罗+58级比奇熊+60级巨猛怪

飞行

1、29级云雀+29级长脖龙+31级巨鸟+30级食鱼鸟+33级大云雀
2、40级迷你龙+38级长脖龙+41级食鱼鸟+42级巨鸟+45级大云雀
3、43级小猫鹰+43级长脖龙+45级哈克龙+46级食鱼鸟+48级巨鸟+50级大云雀
4、48级猫头鹰+49级长脖龙+50级哈克龙+51级食鱼鸟+53级巨鸟+55级大云雀
5、53级猫头鹰+54级长脖龙+55级食鱼鸟+55级快龙+58级巨鸟+60级大云雀

超能力

1、41级预言鸟+41级古洞兽+42级太阳花+42级月牙兽
2、48级呆呆兽+49级古洞兽+49级预言鸟+50级月牙兽+50级太阳花
3、53级素利普+53级呆呆兽+54级古洞兽+54级预言鸟+55级太阳花+55级月牙兽
4、58级素利柏+59级呆呆兽+58级古洞兽+59级预言鸟+60级太阳花+60级月牙兽
5、58级素利柏+59级古洞兽+58级河马王+59级预言鸟+60级太阳花+60级月牙兽

水

1、41级幼生兽+43级海豹+46级海马龙+41级龙鳅+43级大利蟹

床前明月光，夜半风声静。举头见DS，低头掌机迷。
潘皓，16，男，201500，上海市金山区朱泾镇金山中学高二2班，兴趣：在安静的环境下看《掌机迷》玩GBA

2、46级蚊香蝌蚪+46级龙鳅+48级狂豹+48级大利蟹+51级海马龙
3、50级蚊香蛙+51级龙鳅+53级狂豹+53级大利蟹+56级海马龙
4、56级乘龙+58级龙鳅+56级蚊香蛙+58级狂豹+58级大利蟹+61级海马龙
5、58级乘龙+59级龙鳅+58级大水蛙+59级狂豹+60级大利蟹+60级海马龙

——如何得到全部的招式机？


这方面的资料似乎被遗忘了……现赶快为大家补上！

——查看电视新闻报道有什么用？


比较常用的是以下五种情况：
1、117，120等道路大量出现橡实果，或者××路出现水蜘蛛（平常抓不到）；
2、百货大楼顶楼出售特殊物品，例如修补地板等；
3、集市的加努力值的药半价出售；
4、游戏中心的幸运日，中奖几率上升，这时候去玩老虎机得奖几率特别高；
5、在选美中心，一位老伯（糖果名人）会与你合作做糖果，可以做出高级的糖果；

注意有些时候某些事件的发生会在电视上提前1～2天就通知你。

No.01	气合拳(きあいパンチ)	115号道路，要使用冲浪
No.02	龙之爪(ドラゴンクロ–)	りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No.03	水之波动(みずのはどう)	ルネシティ镇GYM
No.04	瞑想(めいそう)	トクサネシティGYM
No.05	吼叫(ほえる)	114号道路，带着ポチエナ的人处得到
No.06	剧毒(どくどく)	ほのおのぬけみち，要使用怪力
No.07	霰(あられ)	あさせのほらあな
No.08	巨大化(ビルドアップ)	ムロタウンGYM
No.09	种子机枪(タネマシンガン)	トウカのもり出口，一小孩处得到
No.10	觉醒之力(めざめるパワ–)	ヒワマキシティ民居，和老奶奶玩游戏得到
No.11	日本晴(にほんばれ)	在第六个GYM东面那人给你看变色龙的吊桥下的湖边一个洞穴里拿到
No.12	挑拨(ちょうはつ)	からくりオヤジ的家，5回CLEAR后得到
No.13	冷冻光线(れいとうビ–ム)	118号水道，船上/游戏中心奖品，4000枚代币
No.14	吹雪(ふぶき)	ミナモシティ百货大楼购买/游戏中心奖品，4000枚代币
No.15	破坏光线(はかいこうせん)	ミナモシティ百货大楼购买
No.16	光之壁(ひかりのかべ)	ミナモシティ百货大楼购买
No.17	守护(まもる)	ミナモシティ百货大楼购买
No.18	祈雨(あまごい)	118号水道，船上
No.19	亿万吨级吸取(ギガドレイン)	123号道路，一女子处得到
No.20	神秘之守护(しんぴのまもり)	ミナモシティ百货大楼购买
No.21	八当(やつあたり)	キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度极低时得到
No.22	太阳光线(ソ–ラ–ビ–ム)	狩猎区，要使用冲浪
No.23	钢之尾(アイアンテ–ル)	りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No.24	十万伏特(10まんボルト)	ニュ–キンセツ发电所任务完成后,テッセン处得到/游戏中心奖品,4000枚代币
No.25	闪电(かみなり)	ミナモシティ百货大楼购买
No.26	地震(じしん)	かいていどうくつ
No.27	恩返(おんがえし)	キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度很高时得到
No.28	挖洞(あなをほる)	ハジツゲシティ，与114号道路交界处的房子
No.29	精神障碍(サイコキネシス)	冠军之路/游戏中心奖品，4000枚代币
No.30	影子球(シャド–ボ–ル)	おくりびやま内部顶层
No.31	瓦割(かわらわり)	ルネシティ左上民居
No.32	影分身(かげぶんしん)	113号道路，对一土堆调查/游戏中心奖品，1500枚代币
No.33	反射盾(リフレクタ–)	ミナモシティ百货大楼购买

No.34	电击波(でんげきは)	キンセツシティGYM
No.35	火炎放射(かえんほうしゃ)	游戏中心奖品，4000枚代币
No.36	泥爆弹(ヘドロばくだん)	ムロタウン，集会所一男人处得到
No.37	砂岚(すなあらし)	111号道路，沙漠最下方
No.38	大文字(だいもんじ)	ミナモシティ百货大楼购买
No.39	岩石封(がんせきふうじ)	カナズミシティGYM
No.40	燕返(つばめがえし)	ヒワマキシティGYM
No.41	寻衅(いちゃもん)	在カイナ市选美场里面的那个赛场里，找左下角的一个水手拿到
No.42	空元气(からげんき)	トウカシティGYM
No.43	秘密之力(ひみつのちから)	111号道路，树旁一人处得到
No.44	睡眠(ねむる)	ミナモシティ，右上民居
No.45	着迷(メロメロ)	シダケタウン选美场，一女子处得到
No.46	盗窃(どろぼう)	カイナシティ博物馆，岩浆团/水之团员处得到
No.47	钢之翼(はがねのつばさ)	把一开始カナズミ市ツワブキ给的ダイゴへのてがみ送到いしのどうくつ里面的ダイゴ手里，ダイゴ给
No.48	技能交换(スキルスワップ)	おくりびやま
No.49	强夺(よこどり)	在通关后往返カイナ和ミナモ的船上右上角那间屋子里面找人拿
No.50	燃烧殆尽(オ–バ–ヒ–ト)	フエンタウンGYM

Hm.01	间合斩	金水市间合斩头目家
Hm.02	飞空术	119号道路打败副主角后获得
Hm.03	冲浪术	打败天元市第五会馆后从西边民居道夫的父亲处获得
Hm.04	怪力术	西吉隧道内碎开岩石后从格斗男子处获得
Hm.05	闪光术	与石之洞窟内出口处男子对话后获得
Hm.06	碎岩术	与银叶市东南民居男子对话获得
Hm.07	登瀑术	平息古拉格和海皇牙后，npc送
Hm.08	潜水术	双鹿市西北代后之家处获得

——宠物小精灵的停播事件具体如何，后来解决了吗？

A 1997年12月16日，宠物小精灵第38集动画片《3D龙的故事》发生播出事故，快速闪烁的荧屏光线让许多小学生因为眼睛不适入院，动画片因此停播。日本国会经历了长达4个月的审议，加上观众的热心要求，终于在次年4月16日重新开播。

——最新的《裂空的访问者》为何还未在国内上市？

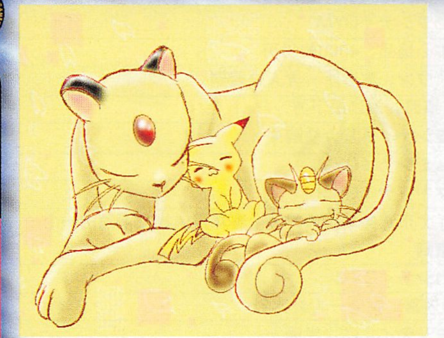
A 《裂空的访问者》早在暑假就在日本上映了，由于有No.386的登场，规模非常宏伟，且购买电影票的人还可以得到任天堂公司的馈赠：游戏中的特殊船票。不过由于该影片上映时封锁得比较严格，且没有同步发行相应的DVD，所以至今国内还未见到其身影，喜欢的朋友只能再等等了。

——训练员一共有多少位？

A 目前发现的训练员一共有84位，如果不愿意逐个收集，可用下面的金手指一次搞定，但建议在完成全部剧情后（至少是打完所有徽章后）再输入，以免影响到剧情。此外，由于口袋导航仪不是一开始就能拿到的，所以在得到之后要回到原来经过的道路和各个对战员对话才能收集完整。

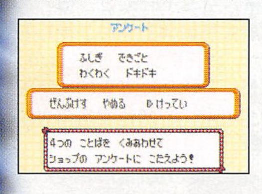
02026982:FFFFFFFF　02026986:FFFFFFFF
0202698A:FFFFFFFF　0202698E:FFFFFFFF
02026992:FFFFFFFF　02026996:FFFFFFFF
0202699A:FFFFFFFF　0202699E:FFFFFFFF
020269A2:FFFF





——如何给绿宝石的卡加上链接E-card的选项?

A 要在绿宝石版的卡带上用E-ARD是要激发一个“ふしぎなできごと”事件，首先随便进入某一城市的商店，看到桌面上摆放的类似记事本的东西，按下A键，在弹出的画面处选择输入「ふしぎ」「できごと」「わくわく」「ドキドキ」，确定提交之后售货员头上出现“！”号，然后存档重启，开始画面便多出了个选项，这就是插入E-CARD时要用的选项（当然只有正版才能用。此外，红蓝宝石输入方式和绿宝石相同，不过多了个条件，就是要先收集五个徽章，到第二个城市pc中心内和电脑旁边的一个人对话才会出现选项，然后才能输入。



——火红/叶绿和绿宝石有没有中文版?

A 中文版一直是玩家最关心的，火红/叶绿版中文版卡带早在该游戏上市一个多月后就有了，但由于加密的缘故，直到上个月才被一位名叫三池典太的成功dump出来，虽然还存在着一些bug，但基本上还是能玩下去的。绿宝石至截稿时还未有中文版的消息，估计当初小神游发行绿宝石中文版的传言，导致了D版商也在观望吧。这里列出历代口袋作品的汉化情况：



- **游戏平台：** GB
- **游戏名字：** 口袋妖怪红、绿、黄
- **汉化情况：** 全部汉化，黄版的汉化版有两种，其中一种非常完美，完全按宠物的正规名字翻译

- **游戏平台：** GBC
- **游戏名字：** 口袋妖怪金、银、水晶、卡片1、卡片2、gogogo、方块、弹珠台等
- **汉化情况：** 只有金、银、水晶、卡片1有汉化版，其中水晶中文版有时间bug，卡片1为国内内地公司汉化，实属难得，但rom没有dump

- **游戏平台：** GBA
- **游戏名字：** 口袋妖怪红、蓝宝石、弹珠台、火红、叶绿、绿宝石
- **汉化情况：** 除了绿宝石外都有汉化版，其中弹珠台是唯一的一个非盈利为目的的汉化作品

——口袋妖怪游戏是根据口袋动画片改编的吗,为何深受大家的喜爱?

A 正相反，动画片是根据口袋妖怪的各部游戏改编的，其上市时间也比游戏晚了一年。各部TV分别在《口袋妖怪黄》、《口袋妖怪金/银》、《口袋妖怪红/蓝宝石》发行后逐集推出，另外还有一些和游戏相关不大的剧场版、番外篇、放送局等。至于说喜爱，除了游戏迷对宠物小精灵的热爱之外，还有一个重要原因就是该片围绕的是“自然”、“友情”、“冒险”和“努力”的主题，在日本是出了名的“家长可以放心让孩子观看的片子”，所以也受到大人们的欢迎呢！

——芳缘联盟讲述的是什么内容，一共有多少集?

A 芳缘联盟也叫宝石联盟，当然讲述的是红/蓝宝石游戏改编的故事了，不过主要人物有了变化，除了小智、小刚、火箭队保持不变外，另外增加了女主角小遥、其弟弟小正一起去冒险，另外敌人还多了熔岩团和海洋团，精灵则增加到全部的386种，到90多集时还有古拉顿和海皇牙神兽的出场，场面非常壮观。至



我的GBA从一米高的空中重重地摔在水泥地上居然完好无损，（当时里面插有Z版的《圣魔之光石》）谢天谢地。
王峥，19，男，610031，成都市人民中路三段31号二单元213号，兴趣：口袋怪兽、火炎纹章、游戏和看动画

截稿时，一共发行了105集左右，且还在以每周一集的速度递增，不过这种情况也不会是没完没了的，相信NDS口袋妖怪钻石版发行后，新的联盟也将继续推出。

——口袋妖怪漫画和口袋影视有什么关系吗？

A 关系可谓是“千丝万缕”。口袋漫画其实就是根据口袋影视的内容来绘图的，无论是彩色版还是黑白的特别篇，都和TV的剧情相关。不过建议大家还是买彩色版，它比较忠实于原著，绘画和文字比较正规，图案也相对清晰，只是价格高了些……黑白的口袋漫画通常是一些特别篇，剧情是根据影视版改编而



来的，看上去比较杂乱，不过种类比较多。此外，国内翻译的漫画大部分是红绿版的，金银版的漫画只发行了一小部分。

——口袋妖怪影视和动画片各有多少部？

A 正规的剧场版从1998年的第一部剧场版超梦的逆袭到2004年的裂空的访问者，一共出了7部（每部剧场同步发行一个剧场特别篇）；TV版宠物小精灵（又叫做神奇宝贝）共发行了4部，一是宠物小精灵（1-81话），二是宠物小精灵诸岛篇（82-117话），三是宠物小精灵金银篇（118-275话），四是宠物小精灵AG（宝石联盟1-XXX话），不过在国内市场上TV版被分为了17部，全部是中文配音+中文字幕的，其中AG发行到40集左右，而各部剧场和剧场特别篇穿插在这17部里面。

——能否介绍一下和口袋影视最相关的口袋妖怪周边产品？

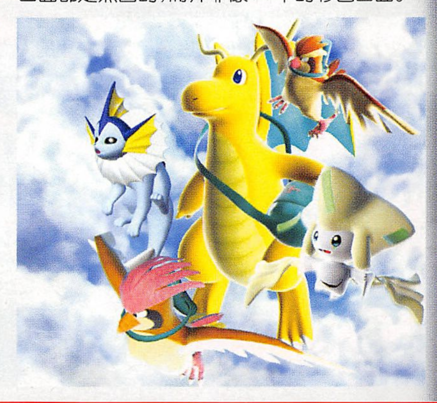
A 这类周边要属最实用的，便是和TV版宠物小精灵同步推出的3代的图鉴机了！该周边机器在国内买不到，笔者花了几年的时间才收集完整，因为发行年代的不同，它们各有特点：



1代的图鉴机（图下方）对应的是口袋妖怪黄的151种精灵，支持图鉴查询和精灵声音辨别游戏（听声音来猜测是哪种口袋妖怪，连续100次答对可以得到No.151梦幻的图鉴）功能，虽然功能比较少，但由于它体积大，内置的发音大喇叭的音质却是后来两代无法比拟的。

2代的图鉴机（图中方）对应的图鉴是金银版的251种，附加的游戏则是可以搜索和捕捉各种PM。

3代的图鉴机（图上方）可以查询宝石版200种的图鉴（不是386哦），另外附带有个人信息记录和在多达6个场景的精灵捕捉模式，随着抓到的精灵数量的增加，隐藏的迷你游戏还会相继出现。此外，由于成本的限制，三代的图鉴机的画面都是黑白的，而并非像TV中的彩色画面。





机战天空

文/明天 编/娜卡

大家好，又和你们见面了，上次说了一下我所玩过的GBA上的机战游戏，今天我再来谈一下和游戏密不可分的东东——周边。大家都知道现在的游戏行业的运行模式已经和以前大不一样了，以前只玩游戏就可以了，而现在想光靠卖游戏软件是无法获得更大的利益的，在一个游戏获得成功，或有一定人气后，周边就会出现了（有的甚至没出作品就有周边了，为得是混个眼熟，为游戏出品积累人气），在结合漫画、小说等后就可以不断的开拓市场了。周边有大到上万日元的限定版手办（一般都是全球限定发行几十个，有的还是有钱都买不到的。汗一个，一辈子都买不起啊），也有小到上面印有游戏人物或内容画面的练习本或圆珠笔，这些都在周边的范围内。通过它们，既可以获利，又可以宣传自己的游戏，提高影响力，真是一举两得。游戏会玩爆机，但周边收集可是没有止境的，在玩完游戏后留一个手办或玩偶作为纪念，也可以时时回想起玩游戏的时光，为游戏后留下一点痕迹（但周边可以说是个无底洞，我的米啊）。周边的范围太广了，不可能在这里介绍完全，主要介绍一下其中的2种：扭蛋和吊坠。

大家应该对扭蛋都不会陌生吧，我小时候最爱拿着2元钱去家附近的小店去转蛋和闪卡。《圣斗士》、《七龙珠》、《魔神英雄传》里的人物和机器都是我的最爱，玩着这些小玩意来重温游戏、漫画中的一幕也是童年的美好回忆啊（可惜啊，现在都已经成为废塑料了）。在机战出现后，也出了不少周边，本身大杂烩的内容也使机战的周边十分的丰富。机战在广大游戏迷、动漫迷心目中有着无比崇高的地位。极大的影响力使那些不喜欢这个游戏的人也不得不否认全系列机器人作品人气机体、主角人物大合战的魅力。高达、盖塔、魔装机神、断空我、银河漂流、超时空要塞……无数让人热血沸腾的故事集合在一起破坏力是无穷的，相关周边也是大人气存在，拥有它们是每一个机战迷都无法割舍的热血之梦。但不知道为什么扭蛋的出品却不是很多，所以也就有了极大的收藏价值，不要小看这些小东西哦，若干年后说不定就是一件珍品啊。而吊坠则和扭蛋很相似，只是多了一个钥匙圈，有了更多的实用价值，我的包上就挂着一个GATO专用勇士，十分的可爱。

在进入正题前先给菜鸟上上课（痛啊，这是谁扔的砖头啊）。扭蛋：就是从转蛋机中转出的装有玩具的蛋（怎么像废话啊，不管了），以前也叫转蛋，最初都是一色和一次成型，现在随着工艺的提高，都为FULL COLOR，也就是全彩，有了更细致的分色，蛋内的玩具多为实心硬胶，分量十足，也不容易摔坏。几年前多为从机器里转来的，现在大多是从游戏模型店买来，除了没有那个蛋外，其他都是一样的（没蛋了还怎么叫扭蛋啊……不管了，主要是收集蛋里的东西嘛）。价格多为100-200日元，不是很贵，但十分的精美。便宜的价格和不错的制作是它吸引人的地方，对于那些学生玩家也是能够有经济实力进行收集的。





有些读者一定看到过扭蛋的背面有MADE IN CHINA的

SONY就是SONY，我看上PSP的第一眼就爱上她了。
周维，19，男，100011，北京市西城区德外大街人定湖西里6号楼3门9号，兴趣：睡觉

字样。是不是怀疑是D版啊？其实这并不意味着它是D版的，因为中国的劳动力成本低，所以B厂把零配件放在中国生产，拼装完成后再运回日本，贴上商标作为正品卖，从这可以看出，自然还是Z版的啦，并不影响收藏的。由于扭蛋的产量不是很大，在出产一批后一般就不会再生产了，当然也会有复刻版出品，但要等到就不知道是猴年马月了。所以想要收藏的读者就要及时的购入，错过了就很难再买到了。

吊坠：其实和扭蛋很相像，有些只是在扭蛋上加了一个钥匙圈。大多为Q版造型，体积也不大，可以挂包，也可以带在身上。当然也可以拔了钥匙圈，做摆设，也很不错的说（我就曾经这样干过）。个人认为收藏价值不大，但很实用。

好了，进入正题了，先来介绍一下机战的扭蛋：

1 SUPER ROBOT WAR PART 1

SD高达扭蛋有着很高的名气，继这之后SD系列的新一代作品SD机战也开始发行了，机战FANS当然不能放过收集的机会啦。本系列的第一弹收入了：GO SHOGUN（战国魔神）、HUCKEBEIN MkⅢ（晓击霸MkⅢ）、COM·BATTLER V（超能电磁侠V）、MAZINKAISER（魔神恺撒）、MAZINGER Z（魔神Z）、GETTER DRAGON（盖塔龙）这六台机体，可以说把几台很有人气的超级系机器都收入了进去，这个系列都为Q版的造型，GOSHOGUN可是童年的回忆（记得当时是翻译作“星球大战”吧），MAZINKAISER是魔神系列的最强机体，玩过机战α的人对HUCKEBEIN MkⅢ也不会陌生吧，都是让人热血沸腾的机体，GETTER DRAGON的出现也为以后出品其他两台机体埋下了伏笔（B厂就是这样，绝对不一起出，一个一个的来，骗铁啊）。和SD GUNDAM的扭蛋摆在一起也非常有趣，就是看上去比例有些不对。













2 SUPER ROBOT WAR PART 2

本系列的第二弹，收入了：THE BIG-O、DALTANIOUS（未来机器人-达鲁塔尼亚斯）、GOD MARS（六神合体）、VOLTES V(V型电磁侠）、GREAT MAZINGER（大魔神）、SHIN GETTER 1（真盖塔1号机）、这六台机体，其中THE BIG-O和DALTANIOUS是机战D里













出场的机体，借着机战D出品的东风，那时正好在玩机战D，一看到就喜欢上了（其实是玩机战D才认识它们的），新近SUNRISE动画BIG-O中充满蒸汽机韵味的THE BIG O十分不错很有一股复古的味道。SHIN GETTER 1发射太阳弹的POSE帅极了，不愧为最强的机体啊。VOLTES V和COM · BATTLER V凑成一对了，合体技再现啊。

3 SUPER ROBOT WAR PART 3



本系列的第三弹，收入了：REIDEEN（勇者莱汀）、DANCOUGA（超兽机神断空我）、GETTER LIGER（盖塔狮虎）、GRENDIZER(巨灵神）、EVA初号机、AILECHEVALIER（机战D真实系主角机）这六台机体。GETTER LIGER果真是出现了，再加一个就能齐了。本款值得一提的是呈暴走状态的EVA初号机，虽然EVA不常在机战里出场，但它的强大和人气是不容置疑的（用初号机就是要它暴走嘛）。AILECHEVALIER这么快就出了扭蛋，可见机战D的人气了，不过说实在的还是喜欢强化后的样子，那个叫强啊，完全就是GP03D的翻版。其他都是机战里的常客了，到这款魔神系列的主力机器就都齐了，是不是快组成你的机战主力阵容了。



4 SUPER ROBOT WAR PART 4

本系列的第四弹，收入了：RAHXEPHON（翼神）、CERBERS（机战MX女主角机）、







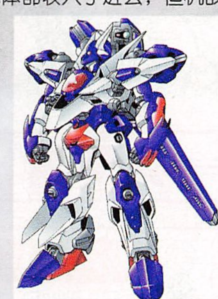








GETTER POSEIDON（盖塔波塞东）、DAIMOS（斗将戴姆斯）、EVA两号机、CYBASTER(风之魔装机神）这六台机体。本款是借着机战MX的影响力而发售的，所以卖得非常好，里面都是在机战MX里出场的机体，比如有最新的作品《翼神传说》(可是怎么看怎么像《勇者莱汀》啊，不会是两兄弟吧）和原创的女主角机等等。GETTER POSEIDON的出品也终于可以凑成盖塔队了，超级系的大集合啊。本系列总共四弹几乎把有名的机体都收入了进去，但机战的世界实在是太大了，还有很多没有放入，比如OG系列的大量原创机，真盖塔2号、3号机等等，举不胜举。有了EVA初号机和两号机是不是预示着要出零号机了，太向往了，让我们期待第五弹的发售吧。



5 机战女性驾驶员扭蛋



机战除了机体外，驾驶员和机体有着相同重要的地位，精神的出现让机战玩起来更加的有战略性，显示了人和机器的完美结合，本质的区别于《变形金刚》，可能这就是机战吸引人的地方吧。不同于无敌热血的男性驾驶员，温柔美丽的女性驾驶员有着更高的人气，本款收入了：弓·纱也加（魔神Z）、炎珍(大魔神）、樱野玛利（勇者莱汀）、南原千鹤（超电磁机器人孔巴特拉V）、玛利亚（UFO ROBO 古连泰沙）这五位超级系中的女性驾驶员，也许她们在游戏里的能力不怎么样（不是修理机，就是补给机），但她们的魅力是无法抵挡的，让充满血雨腥风争斗世界里留有一股暖流。摆在家里非常的好看。

接下来说一下机战的吊坠：



1 机战OG系列吊坠系列

本系列是为了配合机战OG和机战OG2的推出而开发的，目前已经发售了3款，并且还在不断的出新，里面包含了许多的有名的原创机，如晓击霸、百舌、古铁、虎龙王等等，它们不是主角就是BOSS啊，可以先回味一下机战OG2的战斗场景了。本系列制作十分的精良，只是很可惜在上海没有看到有卖，如果知道哪里有卖的读者可以和我联系。

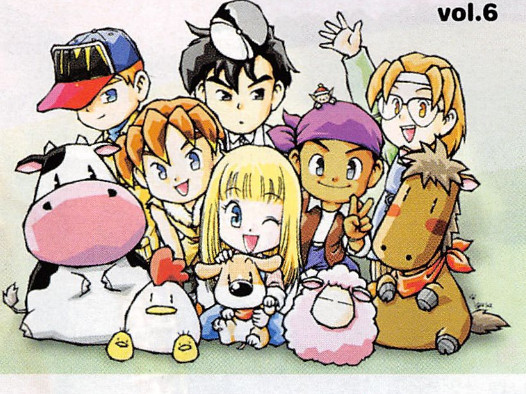


2 机战R配套吊坠

顾名思义是配合机战R出品的周边，里面包含了游戏里10台机体，其中5个是高达系，5个是非高达系的。高达系有：Z高达、ZZ高达、NEW高达、GOD高达和WING ZERO CUSTOM高达。非高达系有：超能电磁侠V、真盖塔1号机、魔神Z、电童和机动战舰里的机器人。基本上都为游戏里的主力机体，各自摆出有名的POSE，十分的可爱，在游戏之余，收藏一下也是不错的选择。

小弟能力有限，这次就介绍到这里了，希望B厂再不断地出品机战的扭蛋和吊坠，随着工艺的提高，周边产品也必将越发精美。日积月累,回头一看，不得了，自己都成了一个小小的收藏家了，为生活添了无穷的乐趣啊。好了，下次再见了。

青青牧场



文：长沙黄瓜　编：暗凌

牧场百科——人际篇



名字：沙夏

生日：春30日　地点：自己家里

非常喜欢的东西：“谢谢，我很喜欢这个。”
巧克力、南瓜布丁、地瓜布丁、布丁、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、巧克力蛋糕、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、钻石、粉红钻石

喜欢的东西：“谢谢，我很高兴。”

普通的东西：“谢谢，我收下了。”

讨厌的东西：“嗯……我不喜欢这个。”

非常讨厌的东西：“对不起，那个东西我看也不想看。”



名字：多特

生日：秋17日　地点：医院

非常喜欢的东西：“哇，谢谢！肯定很有用。”
竹笋、蜂蜜、毒蘑菇、牛奶、青色草、绿色草、红色草、黄色草、橙色草、紫色草、蓝色草、黑色草、白色草、葡萄酒、野葡萄酒、炖品、菜汁、菜奶、调和汁、混合奶、番茄汁、热牛奶、回复草、青色奇幻草、红色奇幻草

喜欢的东西：“呀，谢谢你。”

普通的东西：“谢谢。”

讨厌的东西：“哦……谢谢，下次就不要送了。”

非常讨厌的东西：“碰了那种东西，要赶紧洗手。啊？不会吧……给我？”



名字：卡特

生日：秋20日　地点：教堂

非常喜欢的东西：“谢谢，我正好没有工作，谢谢你的好意啊。”
萝卜、蛋、蛋黄酱、牛奶、奶酪、葡萄酒、油、小麦粉、咖喱粉、荞麦粉、年糕、野葡萄酒、炖品、草莓牛奶、番茄酱、烤玉米、奶油、荞面条、天麸罗面、烤年糕、鸡蛋饭、鱼糕、小鱼、中鱼、大鱼、谜之石板、装信的瓶子

喜欢的东西：“谢谢，这太有用了。”

普通的东西：“谢谢。”

讨厌的东西：“我收下了……”

非常讨厌的东西：“真头疼啊，你怎么会送我这种东西？让我想想。”



名字：克里夫

生日：夏6日　地点：教堂，酒吧

非常喜欢的东西：“哦，谢谢！你……人挺好的嘛。”
咖喱饭、炖品、味噌汤、炒青菜、炒饭、锅烙、三文治、菜汁、菜奶、混合奶、酱烤茄子、凉拌青菜、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、干酪、竹笋饭、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、咖喱面包、煮鱼、什锦寿司、比萨、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、天麸罗面、天麸罗、筑前煮、天麸罗饭

看《PG》像喝蜂蜜，等待《PG》却像吃苦瓜，如果有了哆啦A 梦的时光机，那该多好啊！
吴越飞，15，男，226001，江苏省南通市万象东园37幢401室，兴趣：玩GBA、WATCH　TV 、MAKE　FNENDS

喜欢的东西：“真的给我？谢谢。”
普通的东西：“谢谢。”
讨厌的东西：“这是什么？”
非常讨厌的东西：“有什么想说的就直接说吧。”



名字：达多

生日：冬11日　地点：酒吧

非常喜欢的东西：“谢谢，我很高兴。”
青瓜、包心菜、番茄、洋葱、菠萝、胡萝卜、野葡萄、蜂蜜、苹果、蛋、蛋黄酱、牛奶、奶酪、绿色草、蓝色草、白色草、葡萄酒、肉丸粉、巧克力、油、小麦粉、咖喱粉、饭团、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、番茄酱、菠萝汁、奶油、苹果烧、土司、天麸罗面、烤饭团、粥、鸡蛋饭、鱼糕、巧克力蛋糕、小鱼、中鱼、大鱼
喜欢的东西：“这不好吧，谢谢。”
普通的东西：“我收下了。”
讨厌的东西：“来了……我收下了。”
非常讨厌的东西：“你把这个给我干嘛？”



名字：凯

生日：夏2日　地点：教堂

非常喜欢的东西：“啊……谢谢，没有男孩像你这样关心我的。”
番茄、玉米、洋葱、南瓜、菠萝、蛋、葡萄酒、油、小麦粉、面包、野葡萄酒、咖喱饭、炒饭、菠萝汁、炖南瓜、菜肉蛋卷、蛋炒饭、咖喱面包、土司、法国土司、鸡蛋饭、大鱼、钻石、粉红钻石
喜欢的东西：“谢谢，回头见啦。”
普通的东西：“哦，谢谢。”
讨厌的东西：“……我不喜欢这个。”
非常讨厌的东西：“这种东西，快扔掉吧，你真变态……”



名字：哥茨

生日：秋2日　地点：木工房

非常喜欢的东西：“哎呀，你真有心啊，那我收下了，谢谢。”
马铃薯、青瓜、洋葱、南瓜、胡萝卜、地瓜、蜂蜜、苹果、松蘑、蛋、蛋黄酱、奶酪、油、小麦粉、咖喱粉、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、草莓酱、番茄酱、玉米片、炖南瓜、奶油、苹果酱、苹果烧、鸡蛋饭、炸肉饼、鱼糕、消闲茶叶、中鱼、大鱼、羊毛、木材
喜欢的东西：“这个东西很有用啊，谢谢。”
普通的东西：“哎呀，多不好意思啊，那我收下咯。”
讨厌的东西：“嗯？这是什么？你送我这个干什么？”
非常讨厌的东西：“我不需要这个啊，你还是拿走吧。喂……你怎么不要啊？”



名字：霍安

生日：冬19日　地点：教堂

非常喜欢的东西：“哎呀，你真是好人啊，那我不客气收下了，谢谢。”
金蛋、金、秘银、奥里哈钢、金刚石、贤者之石、月亮石、沙漠玫瑰石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石、海盗之宝、古代鱼化石
喜欢的东西：“哦，谢谢，我喜欢这个。”
普通的东西：“谢谢了。”
讨厌的东西：“嗯……不好意思，这东西我好像用不着啊。”
非常讨厌的东西：“客人，你别开玩笑了，不然我会生气的。”



名字：扎克

生日：夏29日　地点：中国商人家

非常喜欢的东西：“哦，谢谢！不过礼物好像不太好啊。”
青瓜、草莓、番茄、菠萝、苹果、奶酪、葡萄酒、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、咖喱饭、炒饭、锅烙、菠萝汁、蛋炒饭、苹果烧、竹笋饭、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、比萨、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、赏月丸子、大鱼、猫薄荷、奥里哈钢、钻石、粉红钻石
喜欢的东西：“谢谢，真不好意思。”
普通的东西：“哦，谢谢。”
讨厌的东西：“哼，这种东西我才不要呢。”
非常讨厌的东西：“你，你干什么呢！不知所谓的家伙。”



名字：露

生日：春8日

地点：与NGC联机后，每周日在宿屋二楼

非常喜欢的东西："哇，好像很好吃啊。嗯，是给我的吗?那我就拿回去好好品尝了，谢谢。"

年糕、炒青菜、炒饭、味增汤、沙拉、咖喱饭、锅烙、炖品、果汁、菜汁、菜奶、果奶、调和汁、混合奶、番茄汁、草莓酱、草莓牛奶、爆米花、腌青瓜、腌萝卜、烤马铃薯、番茄酱、玉米片、烤玉米、菠萝汁、南瓜布丁、炖南瓜、酱烤茄子、地瓜布丁、烤地瓜、凉拌青菜、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、煮鸡蛋、热牛奶、奶油、奶酪蛋糕、干酪、苹果派、苹果酱、苹果烧、竹笋饭、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、果酱面包、葡萄面包、葡萄酱、奶油烤面包、咖喱面包、鱼片、煮鱼、什锦寿司、比萨、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、天麸罗面、干烧伊面、荞面条、烫荞面、天麸罗、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、土司、法国土司、布丁、筑前煮、赏月丸子、烤年糕、消闲茶、三文治、天麸罗饭、热蛋糕、大学芋

喜欢的东西："给我?我好开心啊，谢谢。"

普通的东西："谢谢。"

讨厌的东西："我……讨厌这个……不过既然是你送的我也不好扔掉……"

非常讨厌的东西："我做了什么对不起你的事吗?你怎么对我这样，你对我有意见就直接说嘛。"



名字：班

生日：春8日

地点：与NGC联机后，每周三在宿屋二楼

非常喜欢的东西："哦，这么贵重的东西啊，我一定会好好保管的。"

钻石、粉红钻石、亚历山大石、贤者之石、海盗宝藏、鱼化石、x毛线团

喜欢的东西："是给我的?谢谢，我会好好保管的。"

普通的东西："谢谢。"

讨厌的东西："这个我不太喜欢……不过我还是会收下的。"

非常讨厌的东西："这是什么啊，这种不值钱的东西我不要。"

怎么样，是不是有点晕?不过不需要把每样东西都记下来，只要记住他们最喜欢的某几样东西就行了，这样送礼的时候就不会送错了。下面是送礼增加友好度的效果：

	第一次送礼	两次以上送礼
非常喜欢	+9	+3
喜欢	+3	+1
普通	+1	+0
讨厌	−3	−3
非常讨厌	−9	−9

除了这些以外，在村民生日的时候送礼物，增加的友好度更高。如果把礼物再打包的话……很快你就能融入牧场的大家庭了。

牧场百问

——我在中国商人那里买来了一个花瓶，把花插在里面了，可是有什么用处呢?纯粹是好看么?



从中国商人那买的花瓶插上花以后，第一个作用是使房间更漂亮空气更清新了，第二个作用是插不同的花能够恢复疲劳度和体力。下面是插花恢复的效果：

月泪草(春)：体力+10　　三色花(春)：疲劳−7
猫薄荷(夏)：疲劳−5　　蓝色奇幻花(秋)：体力+3
红色奇幻花(秋)：疲劳−10

——我取得了不可思议的果实，但是没有觉得体力增加，到底是有什么作用的呢?

不可思议的果实不是用来增加体力最大值的，它的作用是疲劳度减半。比如你工作一次疲劳度+2的话，吃了不可思议果实后就只+1。在牧场中工作是先减少体力值，体力值为0后就会增加疲劳度，疲劳度最高是100，如果达到100的话你可就要进医院了。

——我怎么才能进入教堂的后门呢?

《乐在汉化中》这篇文章实在是太神奇了，它竟然让我对程序产生了巨大的兴趣（亏我是学计算机的）。
冯明，女，北京市海淀区后白堆子3号楼1门101，兴趣：动漫、音乐、游戏、阅读

如果想进入教堂后门的话，要跟卡特的友好度达到200以上，达到200以上后在秋天的星期一或星期三下午4：00~晚上10：00到教堂就会发生事件。又或者在任何季节的星期三下午4点到教堂触发好梦事件，两个事件发生任何一个后就可以进教堂右边的门。

——黄金资材到底有什么用?

黄金资材是牧场一种特殊物品，当你的木材达到999后可以到后山的木工哥茨那里买到，也可以在冬2日帮村长完成他托付你做的事情后得到（村长送给你）。黄金资材基本上是没用的（至少现在还没发现它的特别用途），卖掉也不值钱。黄金资材和普通木材一样，可以放到田里做动物栏栅，且永远不会损坏，而如果是普通木材过一段时间就会损坏。但如果把黄金资材放到田里的话，则每天早上一出门，村民们就会轮流到你的牧场来鄙视你，即会降低村民好感度，所以还是不用为好。

——开始的那个记步器有什么作用?

记步器的作用即记录你走的步数，当走的步数到达一定数量的时候。女神就会出现给你加油，同样也能增加女神的爱情度。出现女神所需要的步数分别是：一万步、十万步、一百万步、一千万步、一亿步、十亿步。如果不是为了娶女神，这些条件可以完全无视。如果是想娶女神的话，哈哈，带在身上吧。

——我把东西放到我新买的竹筐里了，可是我现在想拿出来，怎么办?



放进竹筐里的东西是不能拿出来的，只能倒在出货箱里了。如果是你需要的东西话，放到家里的冰箱里吧。

——请问蜂蜜在哪里采?

这个是个非常简单的问题啊，只需要多多注意就会发现的，就在牧场里的苹果树上，看见那个蜂巢了吗? 走过去采吧。

——我都玩了2个月了，都没有得到钓鱼的钓竿，请问是不是需要什么条件啊?

钓竿是需要到中国商人那里，扎克送给你的。不过注意的是去的时候，背包里一定要有空位置，否则是不会给你的，而且时间也要在AM11.00-PM2.00之间。其实第一天就可以得到钓竿的，一开始出来的时候身上什么都不要带。然后直接去海边在那里等，等到AM11.00进入就可以获得钓竿了。

——我刚开始的时候可以看到女神的节目，为什么过了几天就不能看了?

女神的节目是需要在游戏刚开始的前3天才能够收到的，如果到后面去看的话是不会再有女神节目了，所以一开始就要加油了，答对不同数量的题目会得到不同的奖品：

	随机给出	
3--10回	年糕	荞麦粉
10--15回	休闲茶叶	防晒霜
20--25回	润肤霜	面膜
30--40回	香水	裙子
50--60回	黄金木材	古代鱼化石
70--80回	海盗之宝	番茄酱的制作方法
90--100回	烤地瓜的制作方法	100题奖状

——如何提高和商人的友好度?

提高友好度的原理都差不多，便是送礼——礼尚往来嘛！首先，中国商人的友好度初始值为50，需要你投其所好，他最喜欢贵重的物品，例如海贼秘宝等东西。当然，不推荐送海贼秘宝，因为那东西拿来出货不知能赚多少。这里推荐大家送金矿，到矿石场随便挖到第三层就能找到，能达到海贼秘宝同样的效果，就是每送一个友好度加9。大家自己计算一下要送多少个才能达到130吧。不过要说的是，只有每天送的第一个金友好度才会加9，送第二、第三个及更多则加的友好度只有3。



在我快要离开军营的这一时刻，我将继续关爱着《PG》希望广大玩家能与我交流。
赵林，20，男，046000，山西省长治市西街联合石驻警，兴趣：玩游戏、看书、上网

联机广场

VOL.4　　文/pmgba　责编/暗凌

口袋妖怪网络对战教学基础篇

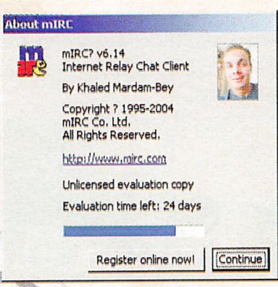
大家在尝遍了口袋妖怪绿宝石游戏战斗边界的疯狂对战后，是不是还有意犹未尽的感觉呢，的确，虽然绿宝石的对战难度较前几作有较大的提高，但对战对象毕竟是机器，其AI还是有限的，加上修改器的负面作用，玩家们无法充分展示自己的对战水平。而今盛行的网络游戏的优势就在于玩家无法修改游戏的内存，所以人都处于同一起跑线上，而网络的对战也打破了玩家在世界不同地区而无法联机的局限。我们要讲的口袋妖怪对战系统RSBOT就是基于mIRC的一个类似聊天室的平台，不同于一般聊天室的是，RSBOT能提供模拟口袋妖怪GBA对战的功能，它是在原来的金银版口袋妖怪bot的基础上扩展而来的宝石版口袋妖怪对战，前几期的联机广场中的对战就是基于这个平台来写的，不少玩家来信对此表示了浓厚的兴趣，但同时也表示不懂得bot游戏的方法和规则，下面我们就来介绍这一风靡全球的口袋妖怪宝石对战系统。

RSBOT对战比起GBA卡带对战有两大优势：

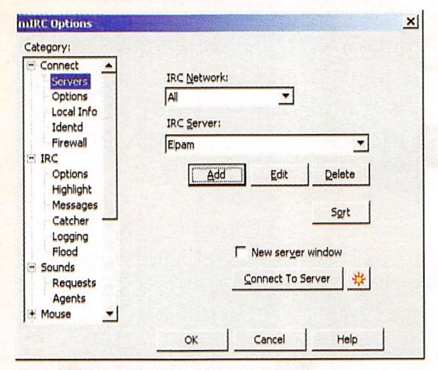
1、没有地域的限制。只要熟悉英文版口袋妖怪游戏模式，不管是哪个地方的玩家，只要能上互联网，就可以随时来RSBOT和别的同好对战。

2、可以依需要设定口袋妖怪的一切，理想化了精灵，节省了培养精灵、寻找稀有物品的时间。

首先来看看怎样进入RSBOT。mIRC英文版的下载地址是http：//www.mirc.com/get.html，由于是国外网站，所以下载速度比较慢。英文不好的朋友可以下载Mirc中文版(仅仅是中文界面，对战还是英文的)，下载后安装并运行。打开后会弹出如图所示窗口，这个窗口会显示试用期时间，不过并不影响使用，如果实在不喜欢，可以去注册。



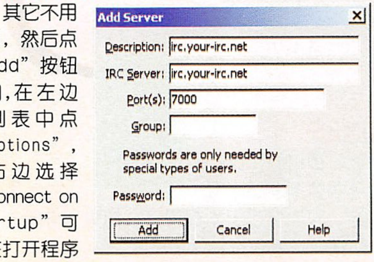
接下来要设定个人资料：FULL NAME(全名)，E-mail（邮箱地址），NICKNAME（昵称），ALTERMATIVE（如果NICKNAME有人用过了，会自动替换成这个）。设定完之后点右边“servers”或者右下角太阳状按钮进入服务器资料设置，点“Add”按钮添加服务器资料。



Description（描述）：随便填写

IRC Server（服务器）：irc.your-irc.net

Port(s)（端口号）：7000



其它不用填写，然后点“Add”按钮添加，在左边的列表中点“Options”，在右边选择“Connect on startup”可以在打开程序时自动连接。之后点“OK”按钮或是在之前的窗口中选择“Connect To Server”开始连接。连接成功后弹出如图所示窗口：

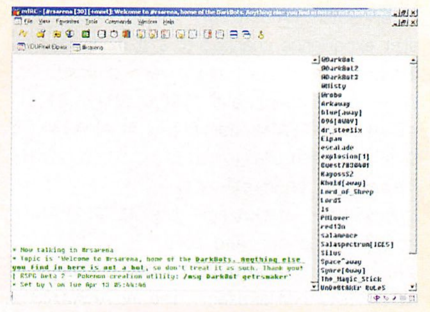
Enter a channel name and click join（输入频道名称）：#rsarena

将“Or select a channel from the list below”列表中的列表全部删除，再将#rsarena添加到列表中可以减轻每次连接都要输入的负担。点“Join”（登陆）按钮就进入RSBOT了。

这就是RSBOT的主界面，分四部分，主体是战报窗口，随时可以看到所有人的战报和进出玩家的

喜新厌旧是人之常情，但不要忘记你原来的伙伴们GBASP，否则新朋友NDS也不会喜欢主人的哦。
赵泓杰，17，男，100038，北峰窝中路8号电信局宿舍12号楼3门402室，兴趣：动漫、掌机、还有睡觉

信息；上方是切换窗口按钮；右方是Darkbot和在线玩家列表，双击任意一个玩家名字可以打开私聊窗口。



双击任意一个“@DarkBot”进入命令窗口，你的所有关于精灵、战斗的命令都要在任一个DarkBot内输入。

编造PM指令：[quote]addpoke 昵称、名称、等级、道具、招式一、招式二、招式三、招式四

昵称：PM的昵称，可以随意起

名称：PM的英文标准名称，这是标识这只PM的唯一信息，不能弄错

等级：PM的等级，取值1～100

道具：PM携带的道具英文标准名称

招式1～4：PM身上的招式英文标准名称

修改努力值指令：changestatexp(cse) 编号、HP、攻击、防御、速度、特攻、特防

编号：PM在你的箱子中的编号，在你成功编造一只精灵后会给出，可以通过listrost查看，下同

攻击～特防：呵呵，不需解释了吧？

修改个体值指令：changedvs 编号、HP、攻击、防御、速度、特攻、特防

更改性别指令：changegv 编号、性别值

性别值：0－女、255－男

更改性格指令：changepersonality(cper) 编号、性格

性格：性格英文标准名称

更改特性指令：changetrait 编号、特性

特性：PM可以拥有的特性英文标准名称

修改昵称指令：changename 编号、昵称

修改等级指令：changelevel 编号、等级

修改携带道具指令：changeitem 编号、道具

修改配招指令：changemoves 编号、招式一、招式二、招式三、招式四

查看箱子中PM详细资料指令：viewrost 编号

删除PM指令：delrost 编号

删除箱子中所有PM指令：clearrost

查看箱子中所有PM指令：listrost[/quote]

下面就该了解对战的一些指令了，建造好的PM需要将之编造到队伍里。

[quote]**编造队伍指令：**formteam 编号一、编号二、编号三、编号四、编号五、编号六

查看队伍指令：viewteam

◆发起战斗需要使用到指令：

标准1v1战斗邀请指令：battle 对手昵称、文字颜色、背景颜色

标准2v2战斗邀请指令：2on2battle 对手昵称、文字颜色、背景颜色

标准4v4战斗邀请指令：4playerbattle 盟友昵称、对手一昵称、对手二昵称、文字颜色、背景颜色

随机1v1战斗邀请指令：randbat 对手昵称、文字颜色、背景颜色

随机2v2战斗邀请指令：2on2randbat 对手昵称、文字颜色、背景颜色

随机4v4战斗邀请指令：4prandbat 盟友昵称、对手一昵称、对手二昵称、文字颜色、背景颜色

乱斗1v1战斗邀请指令：sharkbat 对手昵称、文字颜色、背景颜色

乱斗2v2战斗邀请指令：2on2sharkbat 对手昵称、文字颜色、背景颜色

乱斗4v4战斗邀请指令：4psharkbat 盟友昵称、对手一昵称、对手二昵称、文字颜色、背景颜色

标准战斗：战斗所使用的PM取决于自己所编造的队伍

随机战斗：战斗所使用的PM以及配招由随机指定

混乱战斗：战斗所使用的PM随机指定，配招在353个招式中随机选取

对手昵称：当前在线对手的昵称

文字/背景颜色：在频道主窗口中显的文字/背景颜色

16位颜色编码：

0－白	1－黑	2－深蓝	3－深绿
4－红	5－深红	6－深紫	7－深黄
8－黄	9－绿	10－蓝绿	11－浅蓝
12－蓝	13－粉红	14－深灰	15－灰

邀请发出后接受方会收到信息：[发出邀请的用户昵称] has challenged you to a [战斗类型]! Type "yes" to accept, or "no" to decline。

同意邀请：yes

拒绝邀请：no

输入“yes”后战斗立即开始，此时战报会显示在频道主窗口，DarkBot中会显示双方简要信息，

想要让DarkBot窗口显示战报需要使用指令：private

战斗开始后所有动作均需通过以下指令实现：

出招指令：！招式序号

换人/PM死亡后接替/使用接力棒后交换PM指令：# 精灵在队伍中序号

查看当前精灵配招指令：！

查看队伍中可用PM指令： #
认输指令： exit

一方精灵数量为0或者一方输入“exit”时战斗结束，之后系统会给出战报号码。

保存战报指令： getlog 战报号码，日期
以前的战报可通过指令搜索： logsearch 昵称,日期
日期： 指定搜索的日期
战报号码： 战斗结束后系统给出的号码，此号码当天有效
日期： 战报号码生成的日期，格式为mm-dd-yyyy（月-日-年），省略时则为当前日期
昵称： 要搜索的玩家，省略时则搜索指定日期的全部战报

◆其它一些特殊的命令：

查看指定属性觉醒力量威力70时个体值指令：
[quote]gethp 属性
属性：觉醒力量欲转变的属性英文标准名称
查看指定六围的觉醒力量威力及属性： hpdv HP、攻击、防御、速度、特攻、特防
查看指定道具的详细信息： iteminfo 道具
查看所有特性列表： listpersonality
查看指定招式的详细信息： moveinfo 招式
查看可学习指定招式的PM： movesearch 招式一、招式二、招式三、招式四
查看游戏中PM的详细信息： stats 名称，等级；stats 全国编号，等级
全国编号： PM的全国图鉴编号
查看指定特性的详细信息： traitinfo 特性
查看拥有指定特性的PM： traitsearch 特性
[/quote]

◆BOT上的比赛通用规则：

1、一击必杀禁止：绝对零度、地裂、剪刀断头台、万力角钻；

2、一级神兽禁止：天空龙、古拉顿、海皇牙、吉拉丘、迪奥西斯、超梦、梦幻、凤凰、路基亚、雪拉比；

3、催眠禁止：通过主动手段催眠对手的PM后在对手的PM醒来之前禁止继续催眠；

4、重复精灵禁止；

5、自杀禁止：在自己剩最后一个精灵时禁止使用大爆炸、灭亡歌、殊途同归、分手礼物等自杀性技巧；

是不是有些抽象？关键在于尝试，第一次比较困难些，以后就熟能生巧了。下面是一些实例：

<example> addpoke +Alakazam+,Alakazam,100,leftovers,Psychic,Calm Mind,Fire Punch,Recover
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM has been added to slot 1 of your roster! Note that this pokemon is NOT on your battle team yet; you will need use the formteam command.
<example> changestatexp 1,6,0,0,252,252,0
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM's stat experience changed to 6/0/0/252/252/0! 0 stat experience points were unused.
<example> changedvs 1,31,31,31,31,31,31
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM's DVs have been changed to 31/31/31/31/31/31!
<example> changegv 1,0
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM's gender value changed to 0!
<example> changetrait 1,Inner Focus
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM's trait changed to INNER FOCUS!
<example> viewrost 1
<DarkBot> +Alakazam+ (ALAKAZAM F L100) @LEFTOVERS [TRAIT] INNER FOCUS [PERSONALITY] HARDY [DVs] 31/31/31/31/31/31 [STAT EXP] 6/0/0/252/252/0
<DarkBot> [HP] 252 [ATTACK] 136 [DEFENSE] 126 [SP. ATK] 369 [SP. DEF] 206 [SPEED] 339
<DarkBot> [MOVES] <PSYCHIC> <CALM MIND> <FIRE PUNCH> <RECOVER>
<example> listrost
<DarkBot> 1: +Alakazam+ (ALAKAZAM F L100) @LEFTOVERS <PSYCHIC> <CALM MIND> <FIRE PUNCH> <RECOVER>
<example> delrost 1
<DarkBot> +Alakazam+ the ALAKAZAM was removed from your roster.

<example> gethp fire
<DarkBot> HP FIRE: 31,30,31,30,30,31
<DarkBot> HP FIRE: 31,31,30,30,30,31
<example> hpdv 31,30,31,30,30,31
<DarkBot> The DVs 31/30/31/30/30/31 yield a FIRE-type HIDDEN POWER with base 70 damage.
<example> iteminfo leftovers
<DarkBot> [NUMBER] 200
<DarkBot> [NAME] LEFTOVERS
<DarkBot> [EFFECT WHEN HELD] A hold item that gradually restores HP in battle.
<example> moveinfo PSYCHIC
<DarkBot> [NUMBER] 94
<DarkBot> [NAME] PSYCHIC

<DarkBot> [DESCRIPTION] A powerful psychic attack that may lower SP. DEF.
<DarkBot> [TYPE] PSYCHIC
<DarkBot> [BASE PP] 10
<DarkBot> [BASE DAMAGE] 90
<DarkBot> [BASE ACCURACY] 100%
<DarkBot> [TARGET] One chosen opponent
<DarkBot> [EFFECT] May decrease opponent's SP. DEF (10% chance)
<DarkBot> [TOUCH] No [CAN MISS] Yes [CAN MAGIC COAT] No [CAN SNATCH] No [USES KING'S ROCK] No [SOUND MOVE] No
<example> movesearch PSYCHIC,CALM MIND
<DarkBot> pokemon that can learn PSYCHIC, CALM MIND
<DarkBot> CLEFAIRY,CLEFABLE,PSYDUCK, GOLDUCK,ABRA,KADABRA,ALAKAZAM, SLOWPOKE,SLOWBRO,DROWZEE,HYPNO, CHANSEY,MR. MIME,JYNX,MEWTWO,MEW, NATU,XATU,ESPEON,SLOWKING, MISDREAVUS,GIRAFARIG,CORSOLA, STANTLER,SMEARGLE,SMOOCHUM,BLISSEY, LUGIA,HO-OH,CELEBI
<DarkBot> SPINDA,SABLEYE,LUNATONE, SOLROCK,SPOINK,GRUMPIG,MEDITITE, MEDICHAM,DUSKULL,DUSCLOPS,SHUPPET, BANETTE,RALTS,KIRLIA,GARDEVOIR,LATIAS, LATIOS,JIRACHI,DEOXYS,CHIMECHO,DEOXYS-FR,DEOXYS-LG
<example> stats Alakazam
<DarkBot> [NUMBER] 65 [NAME] ALAKAZAM [TYPE] PSYCHIC - [TRAITS] SYNCHRONIZE (Passes on status problems.) or INNER FOCUS (Prevents flinching.) [GENDER MODIFIER] 63 (64/256 male,192/256 female) [WEIGHT] 48 kg
<DarkBot> [BASE STATS] HP: 55 - ATTACK: 50 - DEFENSE: 45 - SP. ATK: 135 - SP. DEF: 85 - SPEED: 120
<DarkBot> [NATURAL MOVES] CALM MIND,CONFUSION,DISABLE,FUTURE SIGHT, KINESIS,PSYBEAM,PSYCHIC,RECOVER, REFLECT,ROLE PLAY,TELEPORT,TRICK
<DarkBot> [TM/HM MOVES] ATTRACT, CALM MIND,DOUBLE TEAM,FACADE,FLASH, FOCUS PUNCH,FRUSTRATION,HIDDEN POWER, HYPER BEAM,IRON TAIL,LIGHT SCREEN, PROTECT,PSYCHIC,RAIN DANCE,REFLECT, REST,RETURN,SAFEGUARD,SECRET POWER, SHADOW BALL,SHOCK WAVE,SKILL SWAP, SNATCH,SUNNY DAY,TAUNT,THIEF,TORMENT, TOXIC
<DarkBot> [TUTOR MOVES AND FR/LG EXCLUSIVES - MAY BE INCOMPLETE AND/OR INACCURATE] BODY SLAM,COUNTER, DOUBLE-EDGE,MIMIC,SEISMIC TOSS, SUBSTITUTE,THUNDER WAVE
<DarkBot> [EGG MOVES] (8,8) BARRIER, ENCORE,FIRE PUNCH,ICE PUNCH,KNOCK OFF,THUNDERPUNCH
<example> traitinfo INNER FOCUS
<DarkBot> [NUMBER] 39
<DarkBot> [NAME] INNER FOCUS
<DarkBot> [DESCRIPTION] Prevents flinching.
<example> traitsearch INNER FOCUS
<DarkBot> pokemon that can have the trait INNER FOCUS : ZUBAT,GOLBAT,ABRA, KADABRA,ALAKAZAM,FARFETCH'D, DRAGONITE,CROBAT,GIRAFARIG,SNEASEL, SNORUNT,GLALIE
<example> listpersonality
<DarkBot> NO STAT CHANGES: HARDY, DOCILE, SERIOUS, BASHFUL, QUIRKY
<DarkBot> ATTACK +10%: LONELY (-10% DEFENSE), BRAVE (-10% SPEED), ADAMANT (-10% SP. ATK), NAUGHTY (-10% SP. DEF)
<DarkBot> DEFENSE +10%: BOLD (-10% ATTACK), RELAXED (-10% SPEED), IMPISH (-10% SP. ATK), LAX (-10% SP. DEF)
<DarkBot> SPEED +10%: TIMID (-10% ATTACK), HASTY (-10% DEFENSE), JOLLY (-10% SP. ATK), NAIVE (-10% SP. DEF)
<DarkBot> SP. ATK +10%: MODEST (-10% ATTACK), MILD (-10% DEFENSE), QUIET (-10% SPEED), RASH (-10% SP. DEF)
<DarkBot> SP. DEF +10%: CALM (-10% ATTACK), GENTLE (-10% DEFENSE), SASSY (-10% SPEED), CAREFUL (-10% SP. ATK)

最后向大家透露一个好消息，口袋妖怪网正在着手开发一个口袋妖怪网络对战平台，对战原理和本文介绍的RSBOT一样，但却是中文系统，并有着友好的图形界面，相信口袋妖怪网上对战的鼎盛期为时不远了。



vol.6

文/NW旅团 aironline 编/暗凌

接上期

马里奥卡丁车A





马里奥卡丁车系列起源于SFC上的《超级马里奥卡丁车》。虽然GBA上的《马里奥卡丁车A》只是系列的第三部作品。但在很多玩家心中，《马里奥卡丁车》已经成为不逊于马里奥正统系列的超人气作品了。GBA上的《马里奥卡丁车A》简直就是一部神化般的作品：在GBA主机初期发售的《马里奥卡丁车A》只有区区32Mb,却做出了让人惊异的漂亮画面和丰富内容；在GBA初期就使用特殊贴图效果实现了类似3D游戏的效果；被很多玩家奉为GBA联机对战的首选游戏；直到现在仍然不断吸引着新玩家，因为在GBA上没有比《马里奥卡丁车A》更好玩的赛车游戏。

《马里奥卡丁车A》是凭什么有着这样的地位呢?因为它有四个 独·门·兵·器。

第一个：超高人气的角色大集结。马里奥兄弟、碧奇公主、耀西、蘑菇仔、大金刚、库巴王、瓦里奥,这些大人气的角色参加,让这个游戏从一开始就不同于那些只有外形与性能不同的赛车的赛车游戏。

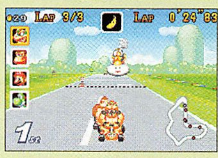
第二个：Mario家族的特别车技——跳车!别误会,不是人跳车,而是车跳人(编：什么叫车跳人)。跳跃这个功能配合上巧妙的关卡设计，让游戏的乐趣倍增，玩法也与一般的赛车游戏划清了界线。

第三个：充满个性的赛道设计。有Mario就有金币，那么赛车游戏里金币在哪呢?在路上铺着。作用就是你吃的金币越多，你的车速越快。而被撞击则会减少你的金币。Mario游戏里的跳关水管的概念也被引用，你要是老老实实的按着赛道开车，可别指望能拿冠军。赛道上有隐藏的近路等着你抄呢，别怕，没裁判判你作弊的。

第四个：让游戏充满战斗乐趣的道具系统。Mario系列的经典道具也都没闲着，它们藏在路上的箱子里。接了以后可以得到各种对自己有利的和陷害对手的道具，还有人特地研究了这些道具的用法。另外以前某期《掌机迷》也收录过该游戏的达人录像，不妨找来回味回味。



嗯，最后郑重建议各位有条件联机的玩家一定要试试这款GBA上最好玩赛车游戏的乐趣，对战的乐趣可是会翻倍都不止的哦！



↑哼哼，也轮到我库巴赢一次了！

马里奥和路易RPG



介绍完一个神作之后紧接就介绍另一个神作，简直让我吃不消啊!让我平静一下心情先。(小编：别偷懒!)

Mario涉足RPG这个游戏类型也是从SFC上开始的,从SFC到N64到这款《马里奥和路易RPG》，每一款都取得了百万级别的销量。可见只要任天堂愿意，Mario在任何游戏类型都可以出彩呀!

话说有一天，香菇王国的碧奇公主……没有被绑架。因为这次库巴大王来晚了——碧奇公主的声音被豆子王国的女王派人抢走了。不完美的绑架库巴是不会干的，所以在Mario兄弟出发找回公主的声音的时候，库巴表现得相当的热心，因为他要等公主找回声音才实施完美的绑架……嗯，顺便提一下，其实库巴大王早在SFC上的RPG中就和马里奥兄弟合作过了。

本作让GBA上的RPG玩家体会到了Mario式的A·RPG的巨大魅力。虽然只有兄弟两个人上阵，

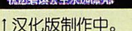
在蓝宝石打第六个道馆里遇到45级野生毒刺，比我的主打精灵高2，千辛万苦收服后，喜极而泣。
李博，辽宁省沈阳市和平区柳州街27号2-2-1。

但是出色的战斗系统将Mario经典的ACT动作和RPG规则完美融合在一起，让人分不清这是动作游戏还是RPG游戏，而战斗之外的旅行中也有很多需要靠动作来搞定的地方。虽然A · RPG并不是仅此一家，但是《马里奥和路易RPG》中的ACT成分，可不是那么容易就能学得来的。

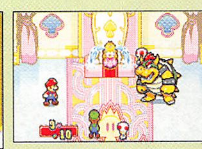
托RPG的福，我们可以通过剧情更深入的了解这些大名鼎鼎的角色们。虽然是童话般的剧情，但是其中却穿插着超级多的搞笑情节，甚至还有黑色幽默。记得最清楚的是有关路易的两段。

片段一：当Mario乘坐库巴的飞船出征的时候，路易出乎意料的站在哥哥的身边，不是跟他一起上阵，而是挥动小手绢给哥哥送行。这是否暗示路易其实一直对拯救公主这类事情没什么兴趣？当然遇到篁西出事那可就难说了。

片断二：Mario中了绿蘑菇的毒，快要变成豆子了。路易自告奋勇为哥哥寻找解药，但一听说需要面对恐怖的怪物的威胁，就吓得连跳也不会跳了。最后还是靠催眠师，将自己想象成Mario才有了勇气。看来常年笼罩在哥哥光环下的弟弟，已经将他的哥哥当作偶像，但是自己的自信却被逐渐消磨啊……真希望任天堂能多给路易一些担任主角的机会。

↑汉化版制作中。


↑放着大哭的公主不管，两个死对头战起来了呀！

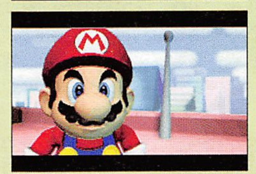
马里奥对大金刚



等等等……等了4年，终于等到了Mario在GBA上第一款原创的ACT游戏。这此挑起事端的居然是老实了很多年的大金刚。十几年没找Mario麻烦的他居然在Mario的公司刚开张的时候就来砸他场子，从而拉开了一场BOSS对BOSS战的序幕……

Mario自己当BOSS了以后十分注意自己的形象包装，以伪3D的形象出现，在GBA玩家眼中可算是相当厚道了。系统方面，Mario大人摒弃了那些杂七杂八的道具，什么蘑菇，星星，羽毛，一概没有，只留下了他最心爱的工具——锤子。这一切都是为了突出Mario大人的招牌技能：跳。这次Mario大人像成龙大哥一样，完全用跳跃的真功夫来解开一个个关卡的机关。后空翻、三段跳这些新跳跃技巧的出现，完全说明了Mario大人不仅宝刀未老，而且功夫是日益精进啊！

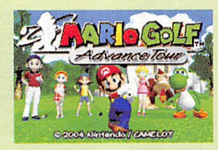
游戏虽然是ACT，但是与以往的Mario式ACT有着相当大的区别。因为Mario的一身功夫不是用来解决敌人，而是解开一个一个机关的。整个游戏的一周目可以算作是轻松的动作式解谜游戏，但到了二周目，属于Mario的动作快感才真正显现——即使知道机关的解法，可能仍需要玩家尝试多次才能过关。这样连最老资格的Mario玩家也没法对这款游戏鸡蛋里挑骨头了。



↑瞧这俩人的眼神……

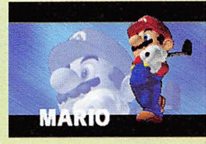
马里奥高尔夫 GBA之旅



和以前在其他机种上推出的《马里奥高尔夫》游戏相比，这款游戏简直就是一款挂羊头卖狗肉的产品。游戏使用了黄金太阳的引擎，连黄金太阳上招牌的“唧唧喳喳”都保留了下来，而Mario等人却是通关后才出现的隐藏人物。系统则是正儿八经的高尔夫系统，完全看不到有Mairo式游戏的影子，好歹游戏里可以使用Mario家族的人(Mario：对呀看在我的面子上就玩一玩吧)，而游戏本身素质也还可以，给不给Mario面子，就看玩家自己了。









最近真是感到年末商战的猛烈了！NDS的发售日刚公布紧接着PSP的发售日也公布了，2部超级掌机之间的"战争"不可小视啊！而作为笔者的偶起初决定了购买NDS的想法被PSP给打破了，不过在首发软件上来看，NDS的大作要比PSP多的多（个人喜欢角度来看），于是又打算先买NDS再等到GT4携带版发售时和PSP一同购入……总之先不管那么多了，我得先把稿子完成不然读者大人们可要火了……

文/C.A.B. 编/娜卡

恶魔城之大理石廊下

（接上期）月轮的出城地点虽然不多，但相信只要看了上期月轮出城法后亲自体验过的朋友们一定感觉很深刻吧，的确，月轮真正能出城的地点恐怕就只有那里一个了，这次我们来说说白夜协奏曲的出城方法和地点吧。

自从恶魔城白夜这个游戏发售至今，仍有许多玩家在研究其相关的出城方法，不论是利用魔法、道具还是各类动作技巧的组合都没有太多成功的地方。但总的来说，白夜的出城地点和方式要比月轮多一些，只是由于游戏的可玩性（难度）要比月轮差些，导致了只有极少部分的玩家对其进行了"钻研"工作，呵呵。首先，游戏中最为被广大玩家所知的就是城门口的出城法了，这个出城方式非常特别，需要同时利用剧情和时间差，当然动作难度也比较高，另外还需要计算好次数。总之就是利用游戏开始时的那段剧情，就是铁巨人追赶玩家的那段，在最后护城桥收起的时刻没有被强制"拖"上城桥而掉入桥下的方式。看起来相当的困难，但实际上想办到也不很难。具体做法是：在铁巨人站立起来的地方也就是这个版面的最右边的地面上的圆柱上面向铁巨人，直到人物所在位置被版面拖至最左边时开始按A键跳跃，每次都要把A按到底才行，而且一落地马上跳跃，这样能够保证主角的跳跃高度、受伤所硬直的



时间和次数。如此反复，在最后一刻主角将会因受伤硬直而未能走上吊桥最终被挤下去。之后将会因为程序的地图BUG而直接抵达因果律机械塔。在此处观看地图会发现与原来的城门口地图没有任何的连接，而主角的技能也因一无所有，因而怎么跳也不能上台阶。但似乎走下下方的平台可以来到铁球赛跑的房间，不过这里也只是一条死胡同，当主角向左按下开关跑动时，画面并不会随人物移动而移动……



白夜中另一大出城法就是瞬间转移法了。这种出城的"绝招"只被相当一部分玩家知晓，而且此法并不是完美的出城概念，只是一种地点的转移，就好比是几个近距离的转移点一样，没有特别的意思，既然提到了也就公开说明一下吧。在某些门口，就是那些没有门的门口在进入的瞬间按L、R急退，如果成功的话将会被带到了另一个地方，而这些地方通常情况下离原本的那个门口不远，而且如果重复在此处出城的话，主角被转移的地点也是相同的，并不会发生很大的变化，偶记得以前好像在城门的大堂的某个门处出城，然后就会被带到壁虎之尾的房间，而且任务正好站在被隔离的铁栅栏中间，如果向右走的话便能取得魔导器了，根本不用进持刀巨人BOSS的房间！这样做并不会对游戏的流程有任何影响，只是难度和成功率都非常大，说白了也没什么意思，且整座城堡有那么多门，是不是真正的"转移点"还说不定呢……

小百科　1、PS2版的恶魔城日版中同样可以选择英语语音和字母，其实日文版就好比是国际版本，许多之前购买美版的玩家很少知道这个小秘密。

希望迷有四气：勇争销售第一的豪气，百折不挠、永不言败的锐气，舍我其谁的霸气，胸怀坦荡、宠辱不惊的大气。
魏健，17，男，050000，石家庄市第六中学高二3班，兴趣最爱RPG与育成英游戏还有电视、漫画、风林

最后要说的是魔法出城了，这是最容易也是操作最为简单的出城法了。首先找个地方，比如在屋顶或者是长廊那边都行，只要房顶不高，最好还有一些飞行的士兵来回漂浮就更好了。然后跳起，让主角的头顶住上壁发动一些类似于火球的魔法，那样魔法就会在城墙外发挥效用了。如果此时打中了在城外飞行的敌人那就有一定几率会掉落道具，而这些道具则会落在外壁上，只能作为观赏品了……

有关白夜的出城也就这些了，如果您还有什么新奇有趣的方法和见解可以随时来信，我们恶魔古堡栏目一定会考虑刊登的！好了，这期就谈到这儿，下期见。（未完待续）

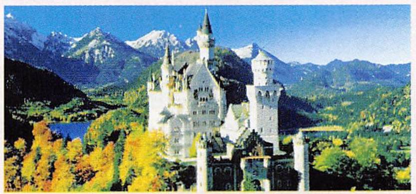
小百科 2、你知道路易II世所建造的新天鹅城堡被用于哪部恶魔城音乐CD的包装封面吗？答案是《Perfect Selection》，是KONAMI早期的恶魔城音乐的选集CD。

恶魔城之百科书屋

（接上期）不仅恶魔城的相关游戏运用了现实中的城堡来表现游戏中城堡的模样，而且一些恶魔城的专辑CD也同样运用了著名的城堡来作为封面。《Perfect Selection》是KONAMI在几年前发售的一张恶魔城音乐的选辑CD，其包装封面就运用了德国的著名城堡——Neuschwanstein Castle。



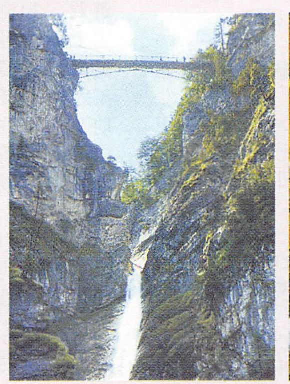




Neuschwanstein Castle（新天鹅堡）位于德国巴伐利亚州的阿尔卑斯山畔（浪漫大道的南端），是巴伐利亚国王——路易 II 世所建造的三大皇宫之一，城堡的建筑特点是中世纪的大型城堡的架构，在当年（19世纪1869年）建造城堡直到路易 II 世死去时（1886年）城堡仍然未能完工。之后新时代的建筑家们完美地参照了中世纪的城堡建筑风格和构架，把剩余的部分继续建造完成了，如今它已是现实中最宏伟的建筑物之一，成为了德国的旅游景点，也是19世纪浪漫主义精神的象征。

为什么路易 II 世要建造此座城堡呢？

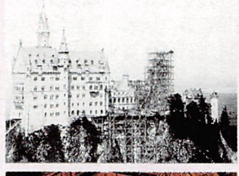
当年国王路易 II 世专注于督促自己城堡的兴建而构想了那传说中曾是白雪公主居住的地方。他邀请剧院画家和舞台布置者绘制了建筑草图，梦幻的气氛、无数的天鹅图画，加上围绕城堡四周的湖泊，深深的湖水，就如人间仙境。但遗憾的是国王的这个梦想却是一个不可能完成的任务，当时城堡的建造花费相当巨额，最终被认为是不适于统治而退位。国王生前并没有看到自己的梦想完工，城堡近一半是后人逐年完成，因此今日所见的城堡有着前人与后人合作的痕迹，每年都有百万人到此参观探访，这可能是国王所没有想到的吧。除了新天鹅堡（Neuschwanstein），路易 II 世的另两座城堡林德霍夫城堡（Linderhof）和基姆湖城堡（Herreninsel Castle）都被建在德国阿尔卑斯山上。

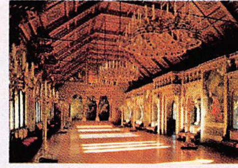




新天鹅城堡内大致包括了The Entrance Hall、Throne-Room、Dining Room、Bedroom、Chapel、Dressing Room、LivingRoom等地方，其中的装潢可想而知，非常的华丽，每一处每一个角落都带有路易 II 世所喜欢的那种布置，到处可见的天鹅壁画、烛台式的吊灯、圆顶的门和窗户、红色的地毯和桌布以及红褐色的整体颜色，都显现出了当年路易 II 世所盼望的天堂般的生活。

在城堡外，还有一座连接山谷的桥梁，从桥上向城堡望去大可欣赏到美丽的风景，新天鹅城堡与四周环绕的湖泊、树林形成无与伦比的景观。城堡的开放时间在每年的4月初到9底月之间，有机会的玩家可不要错过咯！





小百科 3、如今恶魔城系列已经不像往日那样是单纯的动作游戏了，RPG的要素以及暴力血腥的画面使其拥有了全新的风格，甚至在PS2版游戏封面上还标有15岁以上的字样……

恶魔城之疑难问答区

Q 恶魔城《月轮》如何召唤雷鸟?

——首先要取得上排倒数第二张卡片和下排的倒数第三张卡片，之后打开魔法，按方向键↓←↑+B就可以了，只要是上排倒数第二张对应的下排卡片都可以输入↓←↑+B来召唤。

Q 在白夜中，那个大镰刀怎么过去，怎么我每次都跳不过去?

——汗，这个就要靠您的动作水平了，一般来说，等大镰刀摆过来的瞬间就按住A键向前跳跃即可，不要放开A键和方向键，这样就能保证跳跃的距离了。当然这里也可滑铲，不过难度上要来得更高一些。

Q 听说白夜中可以使用魔法恢复HP?

——的确如此，只要主角身上没有任何的副武器，用上+B就可以了，至于如何把副武器扔掉，您可以试着去大理石廊下那边有“苹果炸弹”的敌人处，它会帮你解决问题的，呵呵。

Q 用模拟器玩恶魔城好不舒服，请问C.A.B.你是如何游戏的?

——这个嘛很简单咯！首先去GOOGLE或BAIDU下载一个PS手柄的驱动程序（也有专门XP使用的），然后在控制面板里调试，最后再去外面买个PS/PS2的手柄随便Z还是D都可以使用的。

Q 请问晓月的主角苍真如何变成隐身人?

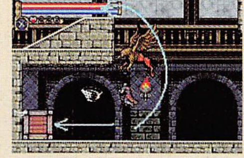
——变成隐身的好像不行啊，不过变成白人还是很有可能的。通常情况下在一定距离的变身冲刺后直接掉落到下面的版面就会形成此BUG，具体做法会公布在影像中，您可以自己去礼拜堂的大斜坡处试试，在那里尝试成功率很高。

Q 晓月中的真空刃有什么秘密吗？还有石中剑是不是游戏中攻击力最大的武器呢?

——这位玩家一定还没有把所有的武器都收集齐全吧，其实真空刃并不像月下中的那样实用，也没有任何的秘密，它和石中剑一样要在BR模式中取得，是隐藏的3件武器之一。石中剑并不是游戏中真正的攻击力最强的武器，死神的大镰刀才能算得上是最强，不过就算攻击力强其速度和硬直时间是最大的缺陷，所以不能只强调攻击力，看攻击的频率也很重要哦。

秘籍小游戏

这期要给大家带来一个相对简单的小游戏，相信有了上期的经验这次的小游戏不会太难。如图，此处是恶魔城月轮中刚进入地下保管库时的第一个推箱子地点，这里要求玩家先把箱子推到最左边，然后试着不利用箱子踮脚直接上到高台上。而且还另加一个苛刻的要求：要以两种方式不依靠箱子抵达高台，前提是拥有全部的魔法卡片以及流程中所取得的魔导器（比如飞空之羽就是在之后的卡米拉BOSS处取得，因此不能使用）。



答案将在下期揭晓，相信热爱恶魔城的你一定能够做到！

想不通任天掌为什么要用NDS对抗PSP呢？GBA已经很成功了啊！
姚书玮，男，100011，北京市东城区青年湖北里10号楼421号



玩家手记

雪人聊天室



读回函卡有感

身无龙女飞天翼，
能带人间万千情。
来似飞雪由天降，
皆系一片至诚心。

表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你！



雪人记事本

1、看看身边玩《圣魔光石》的同事们基本上每人都培养出了一名超强的角色，俺当然不甘心了，于是乎利用全部的休息时间来培养角色。无奈总是有心栽花花不开，每次总是差了那么一点点。直到有一天忽然发现自己竟然无心插柳地培养出了一个很不错的魔法师，才觉得"功夫不负有心人"这句话是很有道理的！



2、最近众小编的工作比较忙，所以生活上就难免出现一些时间错位的现象，比如深夜不眠和无法按时吃饭等等。其结果是暗凌MM由于不按时吃饭，结果患上了轻度的胃炎，目前在众人的监督下每日与药瓶子为伍。在这里真诚地提醒各位读者大人，一定要保持正常良好的生活习惯啊！



3、最近填写回函卡的读者有增无减，在这里提醒一下那些想要参与抽奖的读者：请一定要在回函卡上规定的位置上写清自己的真实姓名和详细地址及邮编，以保证你能够顺利地参加抽奖！



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**贵阳市的杨凯。**
本期赠品是：**哈罗胸针一套。**

来自黑龙江省齐齐哈尔市的孟石：这期看到聊天室时，一眼看去还以为雪人手里拿的是雪人版SP呢！
来自东北的雪人：那个的确就是俺的私人限定版SP啊，孟读者眼力还是很强的嘛！

来自西安市的颜小斌：'恶搞一页：21期153页如下本期聊天室的幸运读者是吉林省长？噢'是吉林省长春市……长春二字隔了行，俺还以为吉林省长也是掌机迷。
来自东北的雪人：——！

来自内蒙古呼和浩特市的苏铁:长篇的好文章，不要切成一段一段地分期播，这样有吊玩家胃口的嫌疑。
来自东北的雪人：文章虽好，但是贪多无益。而且，我们还要为不喜欢该文章的读者们想一想，毕竟是青菜萝卜各有所爱嘛！

来自广西宜州市的韩威：曾经被漫画打动而期期买《动新》，现在被掌机鼓动而逐渐期期买《PG》，《动新》《PG》我选谁呀？
来自东北的雪人：当然是先买《PG》了，是吧，AKIRA！
来自上海的AKIRA：你小子竟敢来挖墙脚！无刀片美工刀旋风斩＋刻废光盘十连击！
来自东北的雪人：雪山沉睡四连技绝招！
董事：住手，住手！为了大家能够继续看到他们制作的《掌机迷》和《动感新势力》，韩读者你就每月两种杂志全买了吧！
来自广西宜州市的韩威：——！＋@_@！

以NDS极具创意的游戏理念，及任天堂的掌机制作经验，相信DNS必胜。
高翔，18，男，063000，河北省唐山市第11中学高三6班，兴趣：漫画、掌机、喜欢MARIO系列游戏

来自甘肃省兰州市的田栋：我12岁，我妈40岁，我游龄7年，我妈2年，但她却能在《牧场物语》里挖到255层（狂汗）。
来自东北的雪人：哇，好强的妈妈，佩服佩服。
来自北京的飞月：嗯，快请你妈妈来参加封神榜！

来自广西南宁市的廖慧杰：应该提供一个游戏论坛，让玩家能谈一下游戏趣闻。
来自东北的雪人：我们已经有论坛了啊，地址是http://www.magiczone.cn/list.asp?boardid=25，欢迎访问！

来自贵州省贵阳市的杨凯：由于两期《PG》都卖18元，于是我郑重宣布："如果这期还卖18元，我就永远不买了。"还好，没让我失望，又变成9.8元。
来自东北的雪人：《掌机迷》自从半月化之后价格一直是9.8元，如果有人以18元的价格卖给你的话，那就是你受骗上当了。

来自江苏省南京市的李伟：雪人好可怜啊，那么多PG迷都欺负你。我真不懂为什么？雪人虽然胖了点，虽然丑了点，虽然小气了点，虽然胆小了点……（包含所有缺点，除非健康缺点）雪人，我同情你。
来自东北的雪人：——！d- _-b！

来自贵州省六盘水市的程明吻：这次送的海报很不错，不过太小了点吧！希望以后的海报能再大一些！
来自东北的雪人：本来是想送更大一些的，但是发现大海报折叠后的效果比较差，所以采用了较小的尺寸。我们正在想办法解决这个问题，也希望大家能提供一些好办法啊！

来自辽宁省沈阳市的刘学硕：赠品，千万记得要送些能讨女生喜欢的小玩意儿！
来自东北的雪人：一个大男人居然要女生喜欢的赠品，莫非他是……
来自北京的飞月：废柴，人家当然是拿去讨好女生了。连这个都不懂，难怪你还是个……
来自东北的雪人：d- _-b！说中了俺的痛处啊！

来自内蒙古赤峰市的王硕勋：我觉得雪人GG太搞笑了，每次雪人GG回答边角栏问题时，我都会乐一阵子，雪人GG，有什么搞笑的秘籍吗？能否传授一下？
来自东北的雪人：其实也没啥难的啊，只要保持良好乐观的心态，每天看看《掌机迷》就可以了！
来自北京的飞月：你又在乱作广告了！

光盘导读

—— VCD影像 ——

- 01、新作火映
  炼狱 PSP、蜘蛛侠2 NDS、天堂狗 NDS
  愿为你而死 NDS、口袋妖怪DASH NDS
  幽游白书 GBA
- 02、高手竞技台
  挑战银河战士零点任务
  HARD难度下全BOSS 无伤害
- 03、攻略前线
  挑战合金弹头A HARD模式全BOSS无伤害
- 04、结尾欣赏
  王国之心 记忆之链

—— PC部分 ——

- 01、2003年度日本歌曲精选第5弹
- 02、汉化工具

自从听说任厂要出NDS后，终日低头走路，同学疑："为何终日低头？"答说："捡钱"。
董辰，16，男，210001，南京市第一中学高一7班，兴趣：运动、看PG


一个月之前……
你确定是这里么？荒郊野外的根本没有人……

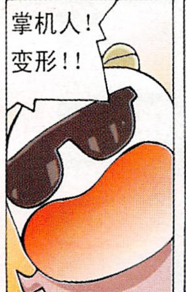

与PSP报价由来
作者 华尧


你可不要太小看我的情报网！
哦！


据我的可靠线报……


十几分钟后索尼高层决定 PSP 售价的会议就要在这儿开始了！！


那今天的新闻一定惊人，我们藏在哪里好呢？
NO, NO, NO, 我们根本不用藏呀！


掌机人！变形！！


kikikuku


ki ki ku ku


变形完毕！！


一小时后……


索尼会议开始……


提问！为什么这么冷的天我们要在这里开会？！好冷！
高层甲

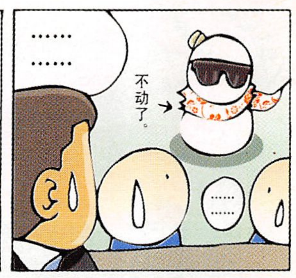

问……
问得好！


因为涉及到 PSP 的战略秘密，所以要严格保密！



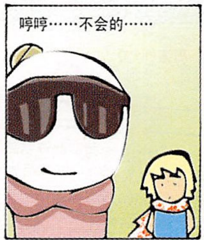








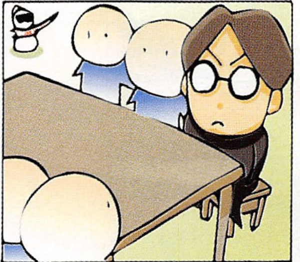












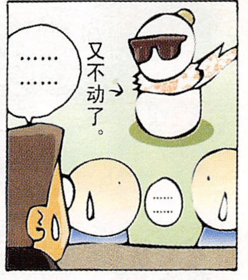
















一个月后，NDS和PSP的售价变为了15000日元和19800日元的低价……

现在还可以接受啦！我们的辛苦总算没白费，不用谢我们啦，大家赶快入手呀，哈。

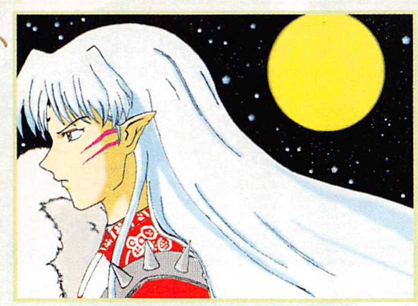


任性贴图区

责编/暗凌

note

这次给大家看一些电脑画稿，是不是有耳目一新的感觉呢？上期贴图区的幸运读者是来自上海市的王一桢，欢迎大家踊跃来稿，来信请至北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部“任性贴图区”收。



↑杀生丸 北京市 斋藤★鬼斩



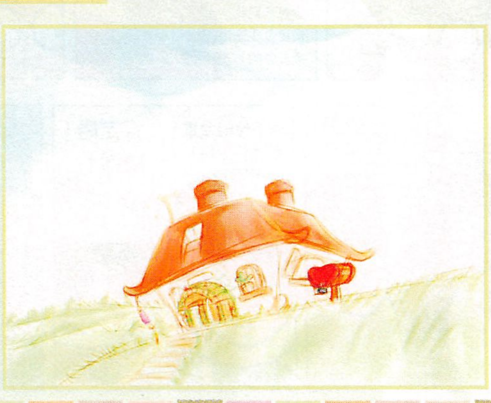
↑swon3 某读者



←蝶马 tank413020



←封印之剑 广西桂林 赵飞鸿



←家园 广西桂林 赵飞鸿



↑MIN3 某读者



↑ER 某读者 这两张画稿色彩很鲜明，养眼哦！



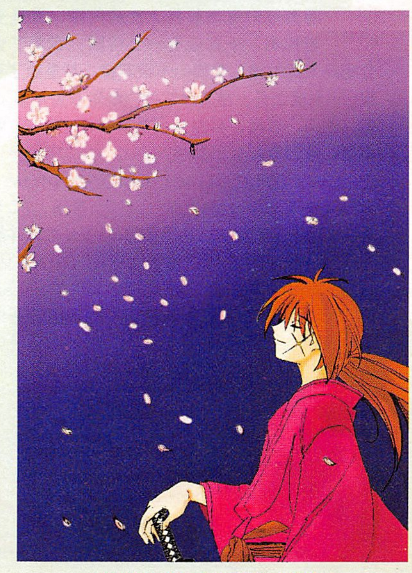
←nds 河北石家庄 李纬曦 暗凌已经入手NDS了哟！



←玩家 广西桂林 赵飞鸿



↑一级神兽 广东潮州 谢桂毅



↑剑心 北京市 斋藤★鬼斩

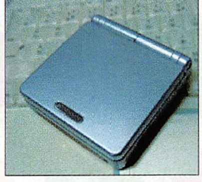
问答无双



责编/娜卡
文字整理/窗外不归的云

Q 我是PG的新读者,贵刊办得不错。十一月上的PG没买到,可以邮购吗?有没有什么要求?GBA SP的翻新机有哪几种颜色?你们代理销售吗?我们这块没卖的。EBAY上卖655,还算合理吗?

云云:当然可以邮购,具体请电询发行部(010-64472177)。翻新机有许多种,现在市面上也有许多翻新机外壳,包括限定版,所以翻新机的颜色就层出不穷了,



我个人推荐买翻新外壳的话就买“我们的太阳”限定版,做工还不错。次世代商城在代理小神游SP的,自己看下广告吧。

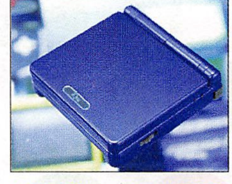
Q 看到你们有回答我上次的问题,真是受宠若惊啊,小弟还有一个问题:我看了你们介绍sc卡的报道,觉得sc卡很不错,可是除了可以玩gba游戏之外,是不是它就跟电影卡差不多了(容量、画面、音质,以为它也是用cf卡的啊),如果不是,他们有什么区别呢?

"a-wei_0213" <a-wei_0213@126.com>

云云:差不多……也可以这么说吧,基本上SC卡就是沿着电影卡的路这么走下来的,所以硬件软件都难免相似,只不过电影卡是属于比较专门性的产品,就只能实现多媒体功能(目前拥有玩FC游戏功能)。但是SC卡却在能够实现多媒体功能的基础上实现玩GBA游戏的功能,同时目前放出的最新内核还可以实现即时存档以及电子攻略的功能,比较超值,不过



电影卡在看电影方面功力不浅,最新开发的水晶引擎能够将画面素质提高,所以这一方面还是有优势。



Q 1、我们这里行货SP卖725元,是否合理?

2、为了买NDS,我把我7成新的GBA卖了,240元,是否合理?但是PSP也发售了(而且没有想象中的那么贵),云云你更看好哪台主机?

3、你们说的那个CF TO GBA卡很好?请问有何缺陷?

4、EZ1,我们这里卖210(只有卡,128M)是不是太黑了?

"chuxiao-pg-mi" <chuxiao-pg-mi@126.com>

云云:1、次世代商城卖688元啊,那725元就是黑价了。

2、差不多吧,运气好可以卖300多点。我、我是任饭啊,当然要买NDS。

3、确实很舒服哦,不过对有少数游戏支持不好,也就是兼容性不是很好,当然,大多数游戏还是没有问题,而且它的内核可以升级,以后都会解决的。

4、一般黑。不过这个价格应该还送烧卡器吧……

Q 我是掌机迷的读者,看了第14期你们做的《黄金法则》,我很想玩一下黄金太阳2,可是找不到中文版本,又看不懂日文和英文,所以想问你,黄金太阳2的攻略怎么才能买的到?你一定要告诉我啊!还有,我还想问你一下,假如PSP在国内上市,PSP在国内的软件价钱是多少?按照中国玩家的生活水平买PSP是否合适?我个人是很想拥有PSP,可是买不起啊! 舒杨

我觉得雪人人又好,又好说话,又好欺负,干脆你来当我哥哥吧。讲雪敏,16,女,550001,贵州贵阳市北京路金筑苑21号,兴趣:玩SP、PG、观动漫、睡　　雪人:——!

云云：黄金太阳2目前没有中文版放出，所以别再奢望了，呵呵。至于攻略，掌机迷都有做的，如果找不到以前的杂志，那可以去网上找一下攻略吧。PSP目前已经开始预订了，网上的UMD预订价格是480元RMB，呵呵，看这个价格就可以吓跑多少人吧。



Q 本人想购买火线烧录器，请问需要多少钱？能提供一些可靠的网站吗？火线烧录器赠送烧录软件吗？

陈剑,江苏省张家港市张家港职业教育中心综合025



云云：可以去火线的官方网站www.gamebios.com邮购，至于价钱嘛，上面也有，而且最近在搞活动，有优惠的。火线正版有软件送，是一张小光盘，不过建议去官方网站下载最新的烧卡软件得到更多的功能。

Q 我最想说的是：1、《逆转裁判》都汉化那么多了（从贵刊得知）是否有卡带卖？2、小神游的卡能在GBASP上玩吗？我迫切想知道以上答案，真的想知道。 北京 段强

云云：1、没错，《逆转裁判》从一汉化到现在的三，大受欢迎啊，市面上我倒是没有看到有卡带出售，不知道是不是汉化小组加密了，有见到中文版《逆转裁判》出售的朋友别忘来信告诉云云，呵呵。

2、至于小神游的卡，这个早就被验证了，在SP上玩完全没有问题。

Q 现在市面上的有种1800毫安的SP电池，不知质量好不好？

刘晓光,北京朝阳区政法管理干部学院03级金融1班

云云：北通和酷豹的产品都过关，呵呵，还不错的说。其他杂牌子就不要考虑了。1800毫安比700毫安强得多，拥有了它从此再也不为电力问题烦恼，每天的那几个小时特别安心，我们一直都在用，北通明天见！

Q 想问一下SP有座充卖吗？多少钱？

缪敏，河北涿州市松林店66295部队918分队



云云：这种充电器我见过，市面也有卖，同时还有许多种版本，有种版本是同时可以对GBA SP以及一块电池进行充电，价格不是很清楚，估计在30-50元之间。

Q GBA有外接电源吗？有的话，请详细介绍一下：性质、价格、外形什么的。没有的话，有什么可以代替吗？

赵赫,辽宁省大连市甘井子区几馨南于路98号1-4-3

云云：外接电源？具体是指什么呢？我想应该有一款产品可以符合你的要求，也就是外接电池盒。现在有许多牌子的电池盒，使用都很方便，装五号电池四节（有些是两节，有些是七号电池）。至于价钱，难说，大概30-50元。

Q 感谢《掌机迷》的指导，使我可以更容易过关，但有个问题请帮帮我：我的GBA游戏卡“高达SEED（不是对战）”的记忆电池没电了，却用不了月光宝盒，怎么办？

董威，内蒙古自治区呼和浩特市第六中学初三7班



云云：是的，是有这种情况存在，有可能你运气差，遇到了月光宝盒不支持的D卡，但是这个不能怪月光宝盒，因为现在D卡质量太次了，这就没办法了。

Q GBA LINK2接受邮购吗？本地的奸商太奸，1代GBA LINKZS6ML普通牌（非SE版）买525元！如果无法邮购可否由贵刊转给我？

赵合，江苏省扬州中学高二12班

云云：现在GBALINK2 ZIP似乎很难寻，本刊的烧录卡都需要测试时使用，抱歉不能二手转卖……

Q 对于D卡的电池被焊死，是否能用电烙铁把它熔开呢？这样就不用买SMS了。

谭椿议,广东省珠海市九洲大道中2106号17栋103房

云云：可以，不过比较麻烦，就看你电工技术能力强不强了。可以到www.gbaflash.com去看看，里面有教如何换。

Q 请问冷灯是否在有光线的情况下使用，用不用电池的电啊？

陈佳，广东省汕头市芜各路明慧巷13号

云云：冷光灯有不同的型号，有的可以直接通过GBA机身取电，这样就比较耗电。有一些是需要外置电池才行（一般是用五号电池），虽然说比较麻

带上《口袋妖怪》拉上《洛克人》去《恶魔城》中寻找《王国之心》，再开创《塞尔达传说》让《我们的太阳》成为《黄金太阳》。
苏瑞强，21，男，114044，鞍山市科技大学龙源公寓2C409，兴趣：看书、足球、聊天、玩游戏



烦，而且也占据空间，但是比取用机身电源可要省电多了。推荐买这种。

Q 1、问GBA的屏幕摔掉了换一个要多少钱,我们这BOSS要价400元,抵得上一个新的了。
2、二代电影卡+256MCF卡要多少钱？
3、GBA照相周边上海哪里有卖？
刘丹剑，上海南汇区大团高级中学高三8班

云云：1、最近我们有些读者似乎都比较倒霉，呵呵。很多读者都反映GBA的屏幕坏了，这也是没有办法的。因为GBA不像其他的电玩产品，它的相关配件虽然多，但是比较重要的中心配件却少之又少。就拿屏幕来说吧，这东西确实娇贵，坏了也就坏了，想换？一般没辙，以前都说了，只有等旧机拆换吧。不过JS喊价400……这就很荒唐了，新机也贵不了多少，别上当。

2、256M CF卡的价格只250元左右，SANDISK的行货，而二代电影卡则要178元多，加起来400多吧。

3、我不知道，而且我想也很难买到。你不如去网上找找。

Q 听说GBALINK ZIP2这种烧录卡能在SP充电时给它的记忆电池充电，这是真的吗？
潘国祥，江苏省徐州市煤建路南村2号楼2单元301室



云云：头一回听说，不过像EZ FLASH等卡则是插到烧卡器上就会自动充电，我下次问问GBALINK的技术人员，看到底是不是这样，不过我想大家买了烧录卡肯定玩的时间多，只要在玩，那就在充电，所以没什么事的。

Q 自听说第二代电影卡后，本人甚感兴趣，但是不是有"写/读卡器"才行啊，是装在电脑上的吗？多少钱？谢了！
吴文杰，广东省恩平锦塔路25巷9号



云云：读卡器现在有许多牌子，比较流行的有SSK，也就是飚王这个牌子，我推荐你购买，因为很稳定，我的SD/MMC/CF读卡器都是买的飚王，最近飚王出了一种琥珀型读卡器，比较舒服，售价在45元左右，而普通的读卡器则只需要35元左右。买读卡器时可以考虑买USB2.0标准的读卡器，如果主板支持，那么读写速度比较快。

Q 我想入手一烧录卡,但是家里没有电脑,所以只能到BOSS那里烧，请问，哪一种卡对我来说最合适，128M、256M的大约要多少钱？
蔡振洋，天津市河北区金狮家园64门501

云云：我不清楚你说的烧录卡是哪种，如果是只能烧一个游戏，那我建议你买128M的，因为256M的游戏或者说大于128M的游戏太少了，你买了256M的卡大多数空间只能是浪费……但是如果可以烧合卡就要另当别论了，毕竟在BOSS处烧卡是要花钱的，一次多烧几个游戏很划算的。至于价格不好说，因为各个品牌产品的价格都不一样。

Q 我想问一下，GBALINK能烧超级马里奥2吗？我的卡是ZIP一代的，能烧进去但卡上玩不了。谢了！
张璐,湖北省武汉市航空路13号03级药学507-528室

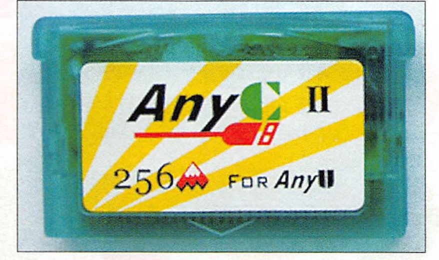
云云：在GBALINK上面烧过这个游戏，可以给你肯定的回答，不管是一代还是二代都可以玩MARIO2的！MARIO2问题不大，MARIO4才是关键，不过GBALINK都能解决。你换一个最新的烧卡程序试试。记住要先格式化卡带……

Q 请问玩和存放GBA时要注意些什么,南昌能买到NDS吗？大概要多少钱？在哪里买呢？
黄凯，南昌市罗家塘路20号

云云：过些时间到处都会有NDS卖，不过这价钱嘛……呵呵，我看现在还是算了，11月21日当天美版加上MARIO 64竟然被炒到了2200元……我晕……看来我第一时间入手的打算不得不放弃了。

Q 能否用GBALINE ANYU烧录器往EZ3的烧录卡烧ROM？其它烧录卡也可否？
赖国华，广东省韶关市园前西路9号B座

云云：兄弟好想法！可惜不能实现，毕竟架构完全不一样……它可以烧D卡的。



一直未上边角栏，心都碎成味精了，再不上，心就碎成胡椒粉啦！郑维阳，17，男，550001，贵州省贵阳市师大附中高三6班，兴趣：GBA、《冒险岛ONLINE》 雪人：味精？胡椒粉？这位读者大人的心究竟是什么做的呢？

Q 1、本人不幸中招，花了500铁买来一台二手的GBA，买回来便疯狂游戏，本人玩到没电便边充电边玩。结果（三个月后……）问题出来了，屏幕发黑，呈水平线，开始大概占了屏幕的6分之一吧，而且是在下方，所以便不太在意。后来占了一大半，其余正常，这是什么问题？不会是烧屏了吧？能修吗？多少钱？



2、由于GBA的坏掉，使我被迫买了一台二手的SP，最近我想换一个新壳，自己更换时需要注意哪些问题？市面上有黄色和草绿色的壳卖吗（因为这两种颜色看起来很醒目）？

3、最后一个问题，贵刊今期仙人指路中有说，SP换壳后会出现弹簧卡栓会严重受损，越来越松等等……请问我该不该换壳？

广东省湛江市赤坎区南方村二巷18号　曾文强

云云：1、二手GBA诸多情况很难说明，这台机子基本上面临着淘汰了……你去店里修吧，如果超过了100块就别修了。



2、那个……壳子是翻新的……其实无所谓的。各种颜色都差不多的。你就找个太阳限定版换了，我一直很推荐这个颜色的翻新外壳，至于什么黄色或者草绿色的，最近很多，把玩了一下，质量还可以。

3、这倒是，不过可以避免，但是也只是稍微减轻一下状况而已，安的时候卡口往里塞……

Q 1、我的GBASP是4月份分买的,花了910元人民币,但近来对它的身世产生了怀疑。按以前PG登出的照片，我知道它是美版的，但却是全套中国制造，一般开灯玩9-10小时。

2、我要买个烧录卡套餐，玩马里奥赛车网球王子等体育类的，容量最大256M，我们 只有EZ，开价要三百多，请问合理吗？如果不合理，哪里有邮购的？老编、小编不要坑我呀！

龙岩市九一北路75号1#305

云云：1、那是当然了，难不成SP还成美国造了？呵呵。所有的GBA SP都是“Made in China”！电池很不错嘛，能够达到10个小时的使用时间，已经算是不错了。

2、价格很合适。可以买的。EZ其实就是1代也很好，因为稳定性不错，软件也很好。兼容性比较强的。

本期包打听

Q1 我有一事不明：黄二中的最后灯塔，打败卡斯特和阿迦迪奥后，给了我一个星星，当我捡起后，在物口栏中却找不到它，和龙像说话也无反映，使我无法游戏下去。
宋伍超,辽宁省大连市中山区小龙街院内703-6-2

Q2 我在玩《口袋妖怪叶绿》时,在精灵墓地的那座楼中与我的对手说话时，突然他小龙话说不到头了（汗）,关机再开也没用,这是BUG吗?应如何消除?《叶绿》可是正版的哦！
王鹿其，河北省任丘市华油三中高一6班

Q3 我要提几个问题:1、《在恶魔城月轮》中,我通关了一遍,得到了一个“FIREBALL”，请问这个有什么意义？2、最近我从网上下载了一个游戏，却不能玩，这原来是WINRAR文件（不是WINAIPPAL2文件）请问要怎么做才能玩此游戏？
顾恺，上海市长宁区淞江路650弄45号501

A1 关于《PG》19期Q1、遗迹的面路走法一开始的两G机关选右边的，然后再出去，外面就变样了，往左走，看到门洞进去，又有机关选下方的，然后往右上出去,就可以了。
张建，浙江省绍兴市东湖镇则水牌村

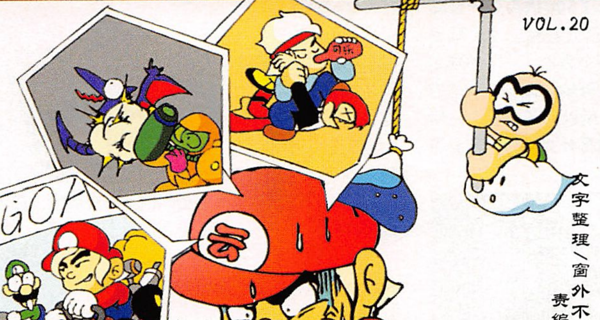
A2 我是回答19期的一读者的问题的。《黄金太阳》中，想让神木复活，得要泉水，而泉水却要在打败水星灯塔上的男子，灯塔便会有泉水。泉水使用效果为回复1人所有HP,水星灯塔推荐等级LV：18。
曹阳，南通港村六组279号

A3 19期包打听Q1、陀勒陀神树的复活是侵入陀勒陀内部。找到恶之心并打退它，取出原先的善之心，然后神树复活，并解除村人的诅咒（到6层，将中间的树叶弄破后再登上，特意落下）。
张彦军，山东省济南柴油机厂中小件车间

本栏目专用信箱：pg@vgame.cn

什么时候把“如何将GBA改成NDS”这一课题纳入“大学物理实验”，我就爱死这门课了。
王伟，20，男，201112，上海市闵行区浦江镇永丰5组76号，兴趣：TV、POCKAT、GAME、FOOTBALL





VOL.20



封神榜

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人
23	口袋弹珠台	1000亿	兆昌



以上游戏封神记录欢迎大家挑战



1 合金弹头A无伤不用手雷hard模式全BOSS通过

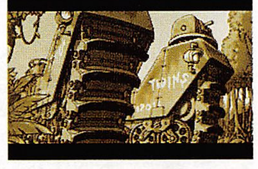
挑战/讲解：高璐璐

偶修罗又回来了……其实修罗本来是侍魂出身，后来兼修街霸；最后有人被偶蹂躏得实在是郁闷，就叫嚣用拳皇决胜负（输家要有请客的觉悟）。我二话不说、赤膊上阵，就是心里没底……毕竟以前没接触过，结果我凭着扎实的街霸功底（使升龙拳的速度极快、至少系里是无人可挡），竟然胜了？！从此便对打闯荡江湖（而且趁机白吃白喝，不亦乐乎），至今，罕逢敌手。这次用合金弹头A试手，感觉不错，隆重向全国玩友们推荐！





合金确实是好游戏，这么多年来街机上的2D过关游戏逐渐衰退，惟有它还保持着骄人的战绩。SNK放出话来，说合金也要在主流掌机GBA上面推出，无数玩家望穿秋水地期盼着合金降临。结果这公司也不知道怎么了，连连跳票，一直跳到十一月，估计它的股票一定一路飘红，老板在暗中狂笑。（全世界玩家联合起来，打倒JS！）



偶玩合金弹头也有些年头了，修炼12345外加X已经炉火纯青，九十九个币之内必定通关（旁：废话！）；而且由于修罗的骆驼骑得实在没话说的缘故，人送绰号“骆驼王子”。终于，等待了许久的合金A出场了，人物的生命值改成了血槽的形式，又增加了卡片的设定；熟悉的场景在方寸间得到完美的体现，看来，GBA的机能还是不错的。不过，对于我等历经无数生死之战、冒着枪林弹雨、踏着敌人的尸体前进的CS超级特种兵而言，任何设定均可无视，只要握紧手中的AK-47一路狂奔就好。兄弟们，还等什么，试看现在的GBA屏幕，必是合金A的世界！

注意：每关BOSS被击中一定次数以后会冒烟，继而速度加快，攻击方式有所改变，一定小心！

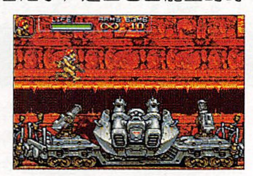
MISSION 1 BOSS：暴走坦克，居然在履带立起后还能冲刺，它会连续发出三发火箭弹或二至四发机枪子弹，看准时机跳跃即可。冒烟后速度加快，一蹦老高，向旁边闪开，保持一段距离射击，胜利。



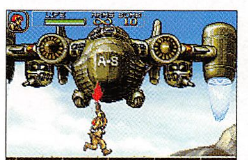
MISSION 2 BOSS：绿色装甲车，形状巨大，速度巨慢无比。瞄准右边的炮筒攻击，间或在左边出现小兵一个，军装特殊者可打出激光。此车冒烟后依旧属弱旅，轻松战胜。突然又有一辆红色装甲车登场，速度飕飕的，炮弹扔得就好像不要钱一样，保持距离待它出现破绽时再出手，果然立杆见影，几个回合就被斩于马下。

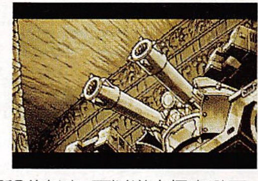


MISSION 3 BOSS：巨大装甲车，配备了一门激光炮，两挺回转式机枪和布雷系统，初期在机枪扫射的中间跳跃向下开枪，在它的能量蓄满前努力攻击，然后在版边（没有地雷的那边）躲过激光炮，在补充能量的空隙攻击，可以攻击三次。终于冒烟了，这回它蓄能量的时候一定要向相反的方向走，不然就等着吃机枪吧。它的机枪居然会同时向中间攻击，小心躲避，一会在屏幕一端出现飞雷，一边射击一边向飞雷袭来的方向靠拢，又是激光炮，把握时机跳到版边，循环几次它就翘了。



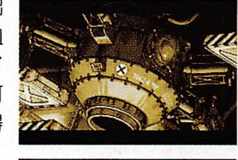
MISSION 4 BOSS：A-8喷气式飞机，有两挺枪，机舱里塞了无数的敌兵，机腹部还有无限的飞弹，比较皮实，要有耐心。初期会轮流用两边的枪发出两颗子弹（四次），很好躲；或者两边一齐发弹（十一次），只要看准枪口的角度也没什么；再就是两边的舱门一开，跳出小兵扔雷或和你拼刺刀，开几枪即可。冒烟后招数全改，从屏幕一端向另一端平移兼射击，可以逆向行走避开；两挺枪连续发弹时从机腹出现飞弹，此时注意不能走到飞弹的正下方，然后飞机上升，在它下降时看好时机连续跳跃两次，相对于前几关，这个BOSS还算温和的，但是不费血的话就不大容易了……





FINAL MISSION BOSS：变态飞碟，这个BOSS实在是太过分了，先出两小飞碟，打掉后跳上平台，用H枪狠抽大飞碟的中枢部分，还要小心飞碟放出的能量块。然后飞碟往下发一激光炮，下来以后躲避无数激光束的袭击；然后又出两小飞碟……到冒烟之后，小飞碟速度变快，变成了两组共四个；打掉之后大飞碟会向四周发出激光束，来回稍作走动即可躲开。理论上这个BOSS是不可能完美通过的，那激光漫天乱飞，只见血槽哗哗地减。这家伙和以前的几个相比强得一塌糊涂，第一次打的时候读了无数次档，在前四关不拿卡片的基础上着实郁闷了一把；痛定思痛，还是老老实实地把全卡片收集齐以后再来挑战吧。结果有了卡片以后附加特殊效果，换枪后子弹打不完，轻松地结束了战斗。别看这个最终BOSS打得快，它的后期招式相当厉害，只是在出招前被偶爆了而已，如果再晚点出手的话，想不费血就是运气问题了（偶不拿卡片也可以过掉它，就是得费点血）。





DUNGEON MISSION：这是隐藏关，反正我是没看见关底，有发现的通知兄弟一声。



云云乱批 看你的录像，怎一个爽字了得！游戏打得酣畅淋漓，俺看得惊心动魄，真叫人称绝啊。说实话，除了C.A.B达人以外，俺真还没见过有您这样极具动作游戏天分的高手呢，希望你多多修炼，封神榜随时欢迎你！

跟了我几年的GBA可能要退休了，想着优胜劣汰的法则，不由的对毕业后的生活有点恐惧……努力！刘瀚州，23，男，410007，湖南省中医学院2000级骨伤一班，兴趣：听音乐、玩游戏、画漫画　雪人：希望即将毕业的读者们都能找到理想的工作！

2 口袋弹珠台红宝石达成千亿分

挑战/讲解：兆昌

上次看到封神榜上那位MM的口袋弹珠台的记录，真的很厉害！正好我也有这盘卡，于是进行了几个星期的潜心研究，终于破了她的记录了。谁知仔细一看，她玩的是蓝宝石的地图，我的是红宝石的。不知道我这个记录能不能封神。

以下是我的一点得分心得：首先，抓怪是得分的关键，每抓3只就可进入boss战（进化一次算两个），因此不断的抓怪、进化就可以不断的打boss。而且不断抓怪还有个好处，就是可以时刻保持有救球，那就不必担心球掉下去了；其次是球的级别，球的最高是四级，如果时刻保持四级球打boss，那就每次都有4倍的得分了，因此这是关键。在红宝石里利用拳击兔把球打上得金币的通道，在它准备下来的时候再打一次……这样无限重复就可以无限获得金币了（理论上是无限，不过我最多只打了5下）。顺便提一下，红宝石也有快速升级的方法，首先让池塘里的三只怪兽顺时针转，把球从左边打上大圈，在快转弯的时候震一下，让球从第一个灯掉下去，然后慢慢换灯等着它升级吧！升完级再抓怪、打boss，那天文数字的分数就指日可待了。在蓝宝石里，利用小浣熊还可以达成“无限加球大法”，把球打入鲸鱼或商店，出来的时候翘起对应的挡板，就可以亮两盏灯，重复一次就可以开启老虎机，老虎机开多几次（大概20次吧），就会出现加球，然后用小浣熊扑过去就OK了。不过等待加球出现还是个挺漫长的过程，大家要小心球不要掉哦。



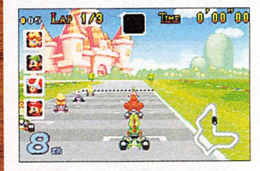
云云乱批 蓝宝石红宝石都一样，要封神难道俺还会不允许你吗？当初担心左MM独孤求败，却没想到如今你和她齐肩比高，都是高人，弹珠台游戏从来都是没有什么最高分的，套句广告词：“没有最高，只有更高”。打得不错，封神成功，继续努力！

3 mini turbo又来了 MK1-1记录最高48"95

挑战/讲解：mini turbo

我开了两次48"95，本来可以再快一点的，不过应该蛮接近极限了吧，希望这回不要再被压制……关于记录的解释说明：三圈记录为L1 16"50+L2 16"23 +L3 16"22 = 48"95。

首先说明一下我上次技巧说明中的错误，在倒数二，三这两左弯中可以使用小加速，记得我上次还说这是全赛道研究中的错误，真是不好意思。这次我每圈正常情况都用两个加速。比我那个49"70初练库巴的记录，这次的记录完美了很多，几乎每弯压线，当然也有失误进了草皮，但只是擦了一下所以影响速度的程度极小。整个过程中最严重的失误出现在第三圈开始。相信大家都会有这样的感觉，如果破纪录时前两圈开得很好第三圈往往要手抖，我的表现就是经常撞树……第三圈首弯我起跳过早已经必擦草皮，我只能跳一下从草上飞过，幸好未减速度，但放加速已经不可能了，应该会比正常情况要慢一些。从记录表里也可以看到我又曾平过一次记录，当时就是想弥补这个失误，可是手感已经回不来了。

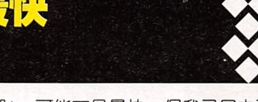


第一圈我曾达到的最快为16"45，第二三圈的最快是16"15。理论上讲第一圈是最慢的，因为要从静止起步，第三圈应该是最快的，因为直道冲刺走的是直线。这个记录里第三圈只快0.01秒的原因就是第三圈首弯没放出加速，能显著提高的地方就是这个环节了。希望能通过掌机迷认识更多喜欢掌机（不说GBA，因为想着DS）或者马里奥赛车达人级的朋友。

云云乱批 精神可嘉，难得像你这样的有心人，玩游戏如此之专！1-1和彩虹赛道都是马里奥赛车中最为经典的赛道，我看你辛苦封神，既希望你能保持纪录又盼有人能破你纪录，没有挑战就没有进步，而封神的目的是希望各位在共同学习的前提下有所进步，所以你如果还有空闲时间，可以多研究其他一些冷门赛道，多发掘一些捷径，说不定能够柳暗花明又一村哦！

我面前展开《PG》，手中握着GBA，左眼看到DNS，右眼看到PSP，第一次的亲密接触会在何时？我心期待……
储东亮，19，男，102206，北京市沙河沙阳路18号北京科技学院04级计应8班，兴趣：好好学习、天天游戏、玩转掌机、藏阅PG

4 鬼脸海滩关全程55秒33最快



挑战/讲解：冬*羽翼

我是上次差点被云云封神的冬*羽翼，看了21期qmmax仁兄的纪录后感悟颇深，于是当天便开始勤加苦练，终于在当晚的被窝中超过了他的记录，虽然只有那么一点点（1-2鬼脸海滩全程55"33，单圈1蘑菇18"27、3蘑菇16"40）。此外，我还带来了2个记录，望大家赐教。

1-2跑法不用多说，看qmmax的那期吧，其中最关键也是最难掌控的就是到重点前爆发踩踏板再飞跃的动作了，高手可以试试如何才能达到最好的效果。

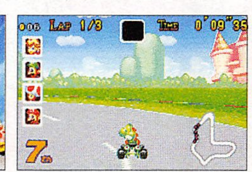
1-3河滨公园全程59"15，单圈1蘑菇18"69、3蘑菇15"71。近路有4条以上（准确地说我只知道4条，不过我只利用了1条），相信你也知道吧！

1-4库巴宫殿1，可能不是最快，但我已尽力而为，全程46"73，单圈1蘑菇15"33。

接下来说一个穿墙大法吧，可能很多人都知道，条件：1、要有1堵墙（众：废话！）；2、靠你这面的墙周围要有（深）水；3、要有1蘑菇；4、操作熟练。

在平地上开，离墙有一段距离，朝墙前的水爆发，接近墙后（且在水上）按R跳即可跃过墙（用此方法可在附加赛道的4-4中单圈只跑5秒）。





云云乱批 我记得你上期的成绩是57秒15吧，这期进步了近两秒哦，比qmmax玩家稍微快了一些，鬼脸海滩赛道封神成功，其它赛道纪录不错，希望能和其他读者的拼一拼。

5 马里奥与路易RPG跳绳通关最强



挑战/讲解：高璐璐

马里奥与路易RPG的素质是毋庸置疑的，推荐大家都来尝试一下。游戏流程刚刚开始的时候有两个小库巴缠着你跳绳，操作简单，就是按AB键，不过真正跳起来的时候手感比较爽。偶惊喜地发现每个级别都是一成不变的，然后更加惊喜地发现，想过关比较容易，不损血比较难。尤其是节奏的变化不太好掌握，到了五级难度之后，忽慢忽快一时间难以适应。看来这个跳绳绝对是马里奥系列精髓的体现，跳就一个字！不过话说回来，马里奥与路易两兄弟只是在原地蹦达，可怜那两个小库巴满场跑，实在是……跳绳的级别不多，只有五关（第五关为前四关汇总，有些难度），但是设计得实在是很有意思，偶携此游戏的全程不损血跳绳录像要求封个小神。





云云乱批 马里奥与路易RPG虽然是RPG游戏,但是其中穿插的小游戏却是耐玩之极,比如跳绳,这可和《瓦里奥制造》一样是考人反应力的,云云期待看到你更多的封神作品哦……

云云胡侃：

1、有PPC的读者千万别错过《SKY FORCE》这个游戏，该游戏堪称PPC飞机游戏画面最好，系统最强，HARD模式轻松过版……

2、召唤小游戏封神，召唤手机游戏封神，召唤PDA游戏封神，云云征求超强纪录，如有成全者，来重庆请吃……老火锅！

秘技侦探团



公元2004年，游戏突然遭到神秘的地球外生命体的侵袭。覆盖整个天空的UFO大军，残酷无情的侵略者。杂兵惊慌失措，无处可逃。在压倒性的科学技术差距面前游戏BOSS组成的防卫队连反抗都没有就被彻底击溃。然后，游戏接受新支配者统治的时代来临了……

秘技　大地に立つ

卡比镜之大迷宫 [ACT]

巧妙合成：吃入睡娃娃，卡比平时技能为睡觉，但是如果吃入2个睡娃娃就能合成技能SMASH！

（武汉 张俊）

卡比镜之大迷宫 [ACT]

习得“螺旋丸”：通关后在游戏开始的标题画面中，先按住L，B不放，再按顺序输入右，R，左，R，右，R，左，R，右，R，左，R，R,R，R，R，R；鸣人可习得“螺旋丸”！

（深圳 黄乐彬）

口袋妖怪 [RPG]

1、抓宠乐园不耗步数方法：使用“甜味”技能，站在原地轻按方向键，人物只转向也会遇敌，不耗步数。

2、无限得到钱：在五号岛换加亲密度的球外面（在五号岛右上），有几个训练师。最左边那个和两个相面对的训练师的上面那个，装备“守卫饭”可打一次得到20000和19600元，打过以后用因沙特奇可重打一次训练师，又打一次，跑一百步，又打一次……不出一小时，腰包里拥有999999元。

因沙特奇在枯叶市的P · C中心里取得。守卫饭找博士的助手要，在自行车道上面。

（四川乐山 冯乙）

马里奥和路易RPG [RPG]

另类赚钱法：在第一个城堡，进入城口后去左上方的洞口，从另一出口出来，往右走有个水池。让马里奥带队去水池变成胖子，然后去下方的发动机按“B”键，水会喷进发动机，然后金币就会掉出来，花点时间即可致富。

侠盗列车 [ACT]

紧急救护：若没血时，找处没有警察的地方杀死一个人，救护车就会到此！此刻偷救护车就可补血，如此反复就可加满血。

（陕西西安 张思远）

牧场物语 GIRL版 [S·RPG]

赚钱法：把平时地中的野草、树枝、垃圾等做成失败料理，用此做大回复剂、大清醒剂等做成超级草，一个可以卖4800～5300。

（上海闵行 王斌）

牧场物语 [S · RPG]

巧取大马：在《牧场物语》里，你跟卖牛羊的老头说过话后三天，他就会送马给你代养。如果照顾不周，第二年会被取走，但第三年他还是会送匹大马给你，好感度会降为零。

（深圳 蒋佩佩）

口袋弹珠台 [PUZ]

无限得分法：池塘中三只灯笼鱼可将球顶住不落下，只要有耐心高分只是时间问题！

（重庆 刘义）

洛克人EXE4 [RPG]

巧打蝙蝠人：在打蝙蝠人SP的时候，用15号超级晶片或者28号后，蝙蝠人就不会被打散成小蝙蝠了，尽情虐待吧！

（浙江杭州 胡鹏飞）

在这年轻的年代，在这需要新鲜血液的掌机市场里，我欣赏SONY的革命精神！尽管SONY是怀着一颗“功利的心”进入掌机界，这种革命精神值得敬佩！赵楚文，湖北省武汉大学法学院03级六班



塞尔达传说 不可思议的帽子 [A·RPG]



当前生命	02002AEA	A0
生命上限	02002AEB	A0
宝石数	02002B00	03E7
宝石上限	02002AE8	03
全剑技	0300402C	FFFF
全卷轴	02002B44	FFFF
炸弹数	02002AEC	63
弓箭数	02002AED	63
海螺数	02002B02	03E7

迷宫辅助道具：

02002EAD	07
02002EAE	0707
02002EB0	07070707
02002EB4	07070707
02002EB8	07070707
02002EBC	07

地图全开：

02002A80	FFFF
02002A82	01

全图鉴：

02002B0E	FFFF
02002B10	FFFFFFFF
02002B14	FFFFFFFF
02002B18	FFFFFFFF
02002B1C	FFFF
02002B1E	FF

合金弹头Advance [ACT]

生命	02004948	2
无敌	02000028	20
子弹	02000072	03E7
炸弹	0200006F	63
关卡全开	0200CD69	FF

全卡片

0200CD70	FFFFFFFF
0200CD74	FFFFFFFF
0200CD78	FFFFFFFF
0200CD7C	FFFFFFFF
0200CD80	FFFFFFFF
0200CD84	FFFFFFFF
0200CD88	FF

全战俘

0200CD90	FFFFFFFF
0200CD94	FFFFFFFF
0200CD98	FFFFFFFF
0200CD9C	FF

炸弹种类

0200006E	xx
01	BOMB
02	FIRE

模拟人生 [SLG]

金钱

030037C4	000F423F

技能等级

Cooking	0300386B	0A
Mechanical	0300386F	0A
Creativity	03003873	0A
Body	03003877	0A
Logic	0300387B	0A
Charisma	0300387F	0A

友好度

430037F4	6404
0000001D	0004

建议不要用友好度金手指，游戏性下降99%！

秘技侦探团在某人的强烈要求和广大读者的呼吁下，终于重新在《掌机迷》上登场了。当然这一栏目离不开读者们的大力支持，欢迎大家把秘技发给我们：方法一、直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”；（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

高级战争外传 白夜狂想曲

文/暗·文彬
编/雪人

接上期

第六章 鸿门宴

Sonja醒来时，天已经完全亮了。她理理头发，看看Andy——他还睡着。

“他一定累坏了。”Sonja默默望着Andy苍白的脸，她打开电脑，下意识地上网，虽然漫无目的。这短短的六十小时中，Andy至少使用了五次“回复”能力，而且有两次是从重伤中复原。Sonja的“鹰眼”能力使用次数过多会带来眼部不适，Andy的“回复”看上去威力巨大，实际上给他的身体带来了多少负担呢？但如果每次“回复”后身体立刻会虚弱的话，这个能力还有什么意义呢。也许……也许Andy能力的副作用不会立即出现，而且可能仅限于身体的疲劳。那么，Andy的弱点也就很清楚了：第一，他也许可以让某些细胞再生，从而医治伤口，甚至将断掉的某些部位接上，但要让整个器官再生应该是不可能的；第二，他发动能力后的“无敌”时间有限，只要将战斗拖到副作用发作的时间，他的噩梦就会开始。

这时，Andy突然醒来，将陷入“冥思”的Sonja吓了一跳。

“你醒得真早啊——这电脑……昨天买的？”

“不，不是，在这酒店租的——你怎么这么晚才醒，是昨天太累了么？”

“不对，因为我不喜欢早起，你现在不用卫生间吧？”

“嗯，你的衣服晾在里面，应该已经干了。”

哗哗的水声从紧闭的门里传了出来，Sonja目光随便一扫，看到了Andy的弯刀，拿在手里掂量一下，感觉很有些分量，这刀通体银白，在阳光的照耀下闪闪发光。“看上去……像是银做的。”银刀？

Sonja想起了自己的银鞭和银针，选择这种昂贵的材料一半是因为Sonja喜欢银色的高贵感，一半因为银质武器对吸血鬼非常致命——对银过敏的吸血鬼视足以与他们抗衡的人类能力者为眼中钉，而能力者也以消灭吸血鬼为己任（当然，也有一些能力者投奔了吸血鬼的阵营）。橙星，银刀，这两者让Sonja想起了一个充满了传奇色彩的家族——一个世代捕杀吸血鬼的家族。

“应该没那么巧的，那个家族的人怎么会为军队效力呢？”

Andy穿戴整齐地出来，“把衣服换换，我们在这里不能逗留太久。”他开始收拾行装，Sonja进了卫生间，关上门，犹豫了一下，没有上锁。梳洗一番，因为担心Andy着急，她把速度加快了些。

“准备好了。”Sonja推门出来，“你在看什么？”Andy面前铺开的是一张地图，上面的符号、文字密密麻麻。

“过来看一下，这是蓝月的地图。”

“哦？连军事基地的位置和兵力部署都清清楚楚，你准备得真周全。”

“原以为用不到这地图的。”

“为什么？”

“我们的目的地是橙星，蓝月只是个中转站，飞机上的意外不在我的计划之中，所以没考虑到会在这里停留这么久——实际上现在的情况很不乐观，Olaf恐怕已经封锁了所有的交通要道，回去不是件容易事了。”

“嗯……说到Olaf时你的语气都变了，你们之间有什么深仇大恨么？”

“算是有吧，他总是想扩展蓝月的领土，陆上的邻国只有我们橙星，两国的边境线，就在我的防区内。”

“可是……这几年橙星和蓝月没发生过战争啊——你不会十几岁就成了军官吧？”

“当然没有，不过去年的两国合作军事演习你听说过吧？”

“通常这种军演都是针对假想敌的威慑，我相信你们针对的是黑洞。”

“说得对，不过，演习中我们的线人报告蓝月军在演习中配备了实弹。”

“实弹……然后呢？”

“我们立刻向蓝月军交涉，建议将两军‘模拟对抗’的时间改在晚上，Olaf正是求之不得，非常爽快地答应了。”

“这样他更容易向‘在意外中遇难的橙星军人’表示遗憾吧？”

“聪明。不过我需要的是他真正的‘遗憾’，所以在那天夜里我派了一支部队将另一组蓝月军引到了原本我军准备发起进攻的方向。”

“这个想法不错，但是可行么？”

“这个计划确实很不现实，但幸运的是上了钩的蓝月军正由一个叫Colin的蓝月军官率领着，他和我们年龄差不多，非常缺乏实战经验，而且有些傲慢。”

“Colin，这个名字很熟悉，是不是那个在‘蓝月富豪榜’里排第三位的Colin？”

“就是他，虽然是军官，他似乎在经商方面更有天赋，就因为这一点，他的祖父将巨额遗产直接留给了他——Colin的父亲还健在，却没有拿到一分钱。”

“这一家还真是有趣，不过，是不是跑题了？”

“啊……刚才说到哪了？”

“上了钩的蓝月军的指挥官是Colin，然后呢？”

“然后，你就可以想象了，Colin向Olaf报告说他的部队占领了橙星军的前沿阵地，请求立刻向纵深进攻，Olaf咬牙切齿地同意了——可惜的是Colin和他没上过战场的手下过于兴奋，把方向弄反了——于是他们向正准备向我军进攻的蓝月军开了火。”

“后者正等得不耐烦，在夜色的掩护下双方都大开杀戒，对么？”Sonja不禁笑了起来。

“完全正确。你能想象出第二天Olaf的表情么？哈哈哈哈。”

“嗯，这样我明白Olaf听出你的声音后说话那么蛮横的原因了。”

“只是，这样一来我要连累你一起冒险了……”

“不许你这么说……你的危险，就是我的危险。”

“……Sonja，实话说这次我们胜算不大，如果你因为我出什么意外，会不会后悔当初和我一起走？”

“Andy，”Sonja坚定地看着Andy，“你还记得吧，我说过我的命是你救回来的，现在还用担心我会不会后悔么？”Andy注视着Sonja，缓缓地摇摇头。

“那么，我们来计划一下如何去橙星吧。”Sonja微笑着点点头，向Andy坐近了些。她刚才感觉得到他的内疚，实际上他也有理由这样——黄彗与蓝月一向相安无事，Olaf再蠢也不会找Sonja的麻烦，因为Sonja的父亲——Kanbei对他唯一的女儿Sonja实在是太在意了，但昨天飞机上的一幕清楚地说明了Olaf脑中这样的想法：只要能杀掉Andy，即便Sonja陪葬都无所谓。一个拥有一国最高军事、政治权力的老人竟然会因为自己的愤怒做出这种只能用“冲动”来形容的决定，这对于蓝月来说实在可悲。

“Andy，也许你自己都没想到，你无意中帮Olaf避免了一场战争——黄彗与蓝月，我应该替黄彗谢谢你，嗯，怎么谢呢？”想来想去，Sonja的脸又发起烧来。

“……所以，我们唯一的突破口就是位于月华市西北角的贝加仑湖……喂，你在听么？”

“啊？”Sonja从“遐思”中惊醒，“从湖中潜过去？”

“尽量避免潜水，”Andy继续看着地图，“现在湖水的水温不高，你会生病。”

“不必为我担心，”Sonja看了Andy一眼，“我从十岁起开始接受职业军人训练，潜水不是问题，更何况，潜水服有保温功能。”

“嗯，那么我们多了一种选择，如果在湖面上行船很容易被发现，沿湖边走等于没利用湖这个条件……恐怕，从水下走是我们的最佳选择。”

“这样的话我们需要更多资料才行，给我点时间，很快就可以搞定。”

“嗯，忘了这件事了……你刚才说这电脑是租来的？”

“是啊，不愧是蓝月最好的酒店，这种服务在黄彗也不多见。”

“那你是怎么知道有这服务的？”

“真笨，看看这个不就知道了么。”

“你拿的是……拿来我看一下。”

Andy突然变得有些紧张，他拿过Sonja手中的《月晕酒店服务指南》，细细翻阅。

“呵，看来我们的动作得快些了。”

“为什么？”

“还记得那个蓝月第三富豪Colin吧？这家酒店，也是他财产的一部分。”

Sonja吃了一惊，她选择落脚处时还费了番苦心，现在看来真是智者千虑必有一失，这样无异于自投罗网，倒给Olaf省了不少事。

“不必担心，”Andy看到Sonja脸色有变，连忙坐在她身旁，“这家酒店里的人不应该都是Olaf的人，就算都是，也未必能认出我，连Colin本人都只见过我的照片，他的手下还用说么？”

Sonja点点头，Andy的沉着让她镇定下来，“那么，我们现在该怎么办？”

“现在是……快九点了，我们尽量像普通游客那样，不要让酒店的人起疑心，来，我们去吃饭吧。”

“打扰一下，这位先生，请问您是822房间的Richard先生么？”

“是的，请问有什么事？”

Sonja愣了一下，才想起自己办入住手续时用的那张护照，上面是Andy的照片，名字却是Richard。

“今天是本酒店开业的50周年庆，按照本店的传统，每年我们都会抽取客房的幸运号码，房客将被

还记得GBA上玩的第一个GAME就是机战A，当时我居然可以练就出不用任何发声装置自己凌晨4点起床打机（汗……机战的吸引力）大家千万不要学我哦！司徒晓明，17，男，528000，广东省佛山市汾江南路148号302，兴趣：高达、动漫、GBA、机战、游戏王

邀请与本酒店的董事长共进晚餐。很荣幸地告诉您，您的客房号码就是今年的幸运号码，这是您和尊夫人的请帖。”

“嗯，可以允许我纠正一个错误么？”

“当然可以。”

“她是我的女友。”

“明白了，我为刚才的失礼道歉。”

“没关系，不必在意。”

“那么……关于我们的邀请，您的回答是……”

“我们愿意赴宴。”

“那么请在这里签个名。”

“你不会真的要去吧？”两人回房时，Sonja终于忍不住问道。

“当然去。”

“那我们的计划……”

“我们从现在起做两手准备，现在不确定这是不是个陷阱，只有去看了才知道。”

Sonja立即开始她的工作。

“这里交给你，我去处理潜水服的事。”Andy将手放在门的扶手上，不过他并没走出去，而是回来轻轻拍拍Sonja的肩膀。“今晚，务必要小心，我5点以前会回来，出去的话和我保持联络。”

“嗯，”Sonja抬起头来送给Andy一个阳光般灿烂的笑容，“你也要小心一点，早些回来。”

“好。”Andy以微笑回应，转身走了出去。

Sonja望望紧闭着的房门，轻轻叹了口气，想想晚上的“宴会”，她就无法抑制心中的紧张。

当晚6时，两人准时赴约。

“宴会”的地点是月晕酒店的顶楼旋转餐厅，偌大的餐厅中仅有一张布置得相当豪华的长桌，更显出大厅中的空旷与虚无。

“若论讲排场的话，这个小富豪还是个生手啊。”Sonja暗想。

“欢迎，欢迎。”一人从桌旁站起，想来他就是Colin了。

Colin比Andy稍矮一些，身材还算匀称——如果他没有那个令人眼前“一亮”的啤酒肚的话就更好了，眉毛有些淡，眼中闪烁着的是与他那张略显稚气的脸完全不同的睿智光芒，身上散发出商人特有的气息——精明。

“Richard先生和Jane女士的光临是本酒店的荣幸，请允许我以这里主人的身份真诚地欢迎两位。”

Andy点点头，“Colin董事长言重了，能够得到您的邀请是我们的荣幸才对，还希望今晚的叨扰没有影响董事长的安排。”Colin一笑，Andy的几句客套话听来十分受用，“请坐！”侍应生从门口鱼贯而入，走马灯般地将一道道精美的菜肴送上桌来。

“为今晚有缘在这里共进晚餐，干杯！”

“干杯！”

“宴会”正式拉开了帷幕，Sonja悬着的心也随之稍稍放下，从Colin的言语和这房间的布置来看，这个邀请并非陷阱，看来，只要等到结束，他们就可以按计划行事了。

“嗯？”Sonja突然有种奇怪的感觉，她立刻用“鹰眼”扫视一遍，周围……只有来来往往的服务生。

“是错觉么？”

“两位是橙星人吧？不过昨天好像没有从橙星到蓝月的航班啊？”

Sonja闻言一怔，Andy看她一眼，“您说得对，但是橙星人不一定总要从橙星来蓝月吧——我们乘坐的是由黄彗到蓝月的航班。”

“哦？两位乘坐的是不是那架险些撞在克里斯顿大厦上的黄彗飞机？”Colin一脸的关切。

“呵呵，可惜您这次说错了，我们的飞机比那架略早一些——Colin先生身为蓝月十大富豪之一，那大厦的股份中应该有不少属于您吧？”

“哈哈，Richard先生您过奖了，我的股份只是大厦的九牛之一毛，不过，那飞机撞坏了一间会议室，整个大厦中只有那房间完全属于我。”

Andy和Sonja闻言都是一愣，回想当时是Eagle和Sonja竭尽全力才保证了大厦和飞机的安全——当然，损失还是有的，就是那恰好符合Andy要求的房间，只是没想到那房间竟是Colin的——看来他那天的“运气”绝对不一般，可惜他没买彩票来验证一下。

“这真是个不幸的消息，不过那只是区区一间会议室，在Colin先生眼里可以忽略不计吧。”

“Money方面确实不是问题，但这种事为什么偏偏会发生在我身上，神对我有些不公啊，您说呢？”

“Colin先生，”一直沉默的Sonja突然开了口，“如果飞机不是擦到了您的会议室而是撞在大厦上，我想大厦不会只损失一个房间吧，将您这间会议室的损失看作是拯救了整座大厦的奇迹都不为过——我认为，这样考虑的话，您还会认为这是神对您的‘不公’么？”

Colin大感错愕，他没想到眼前这个将秀美和端庄结合得近乎完美的女孩子会说出这样咄咄逼人的话来，而且听得出，她分明是在讽刺自己的斤斤计较。

“啊……您说得对，我的想法确实太自私了。”

“不敢，您确实遭受了不小而又不公的损失，我建议您向彗翼航空公司索赔，相信您会得到应有的补偿。”

Sonja刚才说话不多，却恰好击中了Colin的痛处，Colin自幼便展现出经商天赋，成人后便继承了祖父数目不菲的遗产，其父Grit又是Olaf手下的得力干将，可谓地利、人和兼备，但Colin在商界征战两载有余仍无法摆脱蓝月第三的阴影，原因何在？

火纹版雪人实在太丑了，特别是那与头不成比例的双腿，应该腿与头一样粗的（大象）。徐一帆，17，男，450052，河南省郑州市太和路188号泰和苑2号楼1栋13层西户，兴趣：GBA、PC、动漫、COSPLAY 雪人：你既然已经知道这个造型适合大象，为什么不直接告诉他呢？

不是因为没有天时相助，而是他在生意场上没有富甲一方的大家风范，对于自己利益的过分看重使他处处受阻，如果没有军方的鼎力支持——大笔军火订单，富豪榜的座次可能早就被改得面目全非了。但Colin毕竟是个生意人，“和气生财”这条家训他记得清清楚楚，刚才他心中无名火起，脸上的笑容却没少半分——眼前这两人年纪轻轻却能住进这家能进蓝月前三甲的酒店，肯定来头不小，日后一定有不少油水可捞，怎能因几句话撕破脸皮呢？

只可惜，这时和他对视的是“鹰眼”，Sonja眼中映出的，是Colin突然略微缩小又很快恢复原状的瞳孔。虽然对Colin刚才的话语非常反感，但Sonja不得不承认这个商人“满脸堆笑”的本事很不错。Andy这时对她做了个手势，Sonja会意，悄悄按下遥控按钮，将耳中的耳机打开。

“好像有人在我们的房间里，看一下。”

“抱歉，失陪一下。”Sonja起身离去。

她走进洗手间，将门反锁，运起“鹰眼”，向脚下深深望去。Andy说得没错，他们的房里确实有人——不过，看上去好像是两个酒店服务员，他们一坐一站，正在电脑前做着什么。再看得清楚些，屏幕上运行的是——指纹查询软件！

Sonja大吃一惊，她想起了那台手提电脑的键盘——用起来有些奇怪，键帽很软，敲上去时指尖有被吸住的感觉，现在终于明白了——那是为了方便记录使用者指纹的特殊设计！

“Andy，我们有麻烦了，那电脑记下了我的指纹，我们的身份可能已经暴露了！”

“收到，先回来。”

Andy的声音还是一如既往地平静，Sonja检查了身上的银鞭和银针，安心不少，又用冷水洗洗脸，这才沿路返回。

“这是……怎么回事？”Sonja回到大厅，见只有Andy一人，不觉有些慌张。

“刚刚有电话找他——应该是他的手下有了什么发现吧。”

“也就是说……Andy，我们该怎么办？”

“你先坐下，喝点水。”

“嗯。”

“我把潜水服和现金都藏在了贝加伦湖附近，只要离开这酒店我们就赢了一半。”

“这里是……第二十五层，估计有90到100米高。”

“那么，就用正常的方式下楼吧，你准备好了么？”

“好了。”

“走！”

这时房门被轻轻打开，Colin带着一群服务生走了进来。

“两位这是……我们的晚餐还没结束吧？”

“你们的晚餐已经结束了。”

这低沉嘶哑、充满杀气的嗓音让大厅中所有的人都吃了一惊。Colin诧异地回过头去，Sonja的柳眉微微皱起，Andy的眼神变得冰冷。三个熟悉的身影，出现在Colin这群人的背后——两男一女，精瘦、壮硕、妖媚——正是追杀Sonja的黑洞三天王！

第七章 黄雀现

“你们是什么人？竟敢闯进这里！”Colin的手下大声呵斥道。

“哼，现在的家犬真是没有教养。”头发好似被炸弹炸过般的女人话音刚落，那手下便闷哼一声倒在地上，他的脖子上现出一道深深的伤口，血流如注。众人惊呼一声，齐刷刷地掏出手枪对准了那三个不速之客，同时将Colin护在了他们身后。

“找死！”三人同时暴喝一声，抢先动了手，十余声惨叫声过后，Colin的手下们尽数惨死，地板被染得鲜红。

“混蛋！”盛怒下Colin失去了理智，向三人冲了过去，Andy眼疾手快，将他一把拉回，伸手在他脖颈处轻轻一击，Colin立刻昏了过去。

“你不是能力者，更不是他们的对手，还是睡一会儿吧。”Andy把Colin扶到墙角。

“你们要找的不是我么？有本事的话就来吧，打那些普通人算什么能耐？”Sonja此刻也已怒不可遏，她抽出银鞭，摆开了架势。

“小丫头，上次你让我吃了不少苦头，这次就连本带利一起还给你！”

狼人狂啸一声，原本瘦长的人面瞬间扭曲，上下颚迅速伸长，牙齿也变得尖利无比，他胳膊上的肌肉膨胀起来，撑破了皮衣，而且长出了浓密的黑毛，十只手指更是直接成为了锋利的爪刃。Sonja早已运起“鹰眼”，将狼人的“变身”看得一清二楚，不过她此刻感觉到的不是惊讶，也不是紧张，而是在全身游走的激动与兴奋，为什么呢，是因为即将到来的战斗么？原因是什么都不再重要了，因为战斗已经开始。

狼人双足一蹬，挟起一股劲风向Sonja扑来，Sonja早有准备，将四支银针分别向狼人的双眼、喉咙和心脏掷去，狼人脚下生风，竟然凭借高速移动“造”出了五个分身，银针从幻影中疾穿而过。

这五个“狼人”在Sonja身边散开，从不同方向一拥而上。

“当”地一声巨响，十只利爪狠狠地击在一起——击中的是空气。

“人呢？”狼人脚步已经停下，幻影也全部消失了，他四处望望，出乎他的意料，Sonja正站在离他足有十米远的餐桌后。

“看你还往哪里逃！”狼人发力，又是五个分身向Sonja冲去，这次的速度又加快不少，Sonja看

上去成竹在胸，她的左手原本背在身后，此时猛地向下一挥，“砰”地一声摔碎了什么，同时她右手挥鞭卷住不远处的吊灯，轻轻一跳便远远飞了出去。这一切都发生在同一瞬间，狼人心存疑惑，但已没时间思考，Sonja刚刚跳开，“他们”便踏上了那块地板，随即重重倒在地上，摔得屁滚尿流，幻影再次消失了。Sonja此时已经稳稳站在远处，她看着摔晕了的狼人，嘴角微微露出一丝笑容。应该说，这三人的出现完全出乎了她的预料——没想到会来得这么快，更没想到狼人可以战斗，当然，也许他上次根本就没受重伤。而且，现在的狼人似乎变得更强了，他的速度竟然可以制造分身！实际上，Sonja能躲开狼人的第一次攻击很大程度上归功于她的直觉和听觉——根本看不出真身在哪里，她听出了狼人脚步声的方向，这才逃过一劫，至于防守甚至反击，恐怕是不大可能了。

但是，聪明的Sonja还是想出了克敌制胜的妙法。狼人的速度说到底是得益于他的脚掌与地板的摩擦力强，如果能够破坏摩擦这个因素，狼人的优势就会不复存在。所以Sonja一退便退到了餐桌后，这样一是增加了狼人再次冲击时的难度（直线上有障碍物），二是拿到了手边最好的润滑剂——酒。

现在是反击的大好时机，Sonja正要挥鞭，忽然瞥见酒瓶碎片上的一行字：酒精浓度70%，她眉头一皱，向前冲去，双手各掷出一枚银针。狼人反应出奇地敏捷，他两爪猛挥，将银针硬生生击落，这两击速度奇快，利爪与银针甚至擦出了两团火花。立刻，观战的Andy和黑洞两天王同时吸了一口凉气——刚才的两团“星星之火”竟然引燃了狼人身上和脚下的酒，蓝黄相间的火焰无声地燃烧，火舌将惨叫连连的狼人紧紧缠住！

“Adder！”壮男扯下桌布，用力扑火，扑了几下，索性用厚实的桌布将狼人裹了起来。火熄了，狼人也失去了知觉，他被烧得很惨——虽然已经恢复人形，但裸露的皮肤都已一片焦黑。

“不知死活的丫头！我要你的命！”壮男撕开外衣，露出膨胀至极点的肌肉，向Sonja一步步走去。

“Flak，需要帮忙么？”那蓬头女开了口。

“你看着就可以了！”

“哼，只会逞强的男人，真没趣。”

一股凌厉的杀气让Sonja动弹不得，冷汗浸湿了外套，她一点也没发觉。

“吓得逃都不会了么？很好，就给你个痛快吧！”壮男一拳狠狠打了过来，Sonja感觉到一股风迎面吹来，她脑中一片空白，下意识地闭紧了双眼。

“啪！”打中了，但听起来好像是打在了棉花上。Sonja睁开眼睛，看到的是Andy的背脊，壮男的巨拳，正被他紧紧抓在手中。

“你的对手是我。”Andy用力一推，竟推得壮男后退两步。

“哦，有点斤两，我就先陪你玩玩。”壮男摆开了架势。

“没事吧？”Andy回头看看Sonja。

“嗯，没事……Andy，小心些。”Sonja缓过气来，向后退开。

壮男轻蔑地看看Andy，他活动活动脖子，骨节“咔咔”作响，声音很是清脆。Andy冷冷一笑，举起刚才挡下壮男猛拳的右手，缓缓握成拳状，只听骨节声连连响起，细听之下，竟正好有十四声。

“你是‘黑熊’能力的Flak吧，怎么还不变成狗熊啊？”

Flak大怒，他不再说话，而是整个人奋力一跃向Andy冲去，重重挥拳。拳风凌厉，Andy不再硬挡，而是凭借速度与反应躲避着Flak的无数攻击。

论速度，Flak绝对不是Andy的对手，但是他拥有极其可怕的怪力，每一拳只要不落空，结果就一定是“噼啪”、“咔嚓”，两人交手才不过三分钟，大厅中的餐桌和椅子几乎都被砸烂了，一地狼藉。Andy刚才的想法，简单地说就是一个“拖”字，现在，Flak锐气已失，呼吸也渐渐失去节奏，他知道机会就在眼前，立刻转守为攻。两人身形同时一闪，“砰”地一声撞在一起——Andy猛地向后跌去，如同面袋般倒在地上，他紧抓小腹，瘦削的脸上一条条筋肉不断抽动，想来是在忍受巨大的痛苦。

Sonja一声惊呼，双手按在心口，一颗心提到了嗓子眼。刚才的一幕她看得清清楚楚，Andy以肘击中了Flak的胸口，后者看上去若无其事，乘Andy整个人身在空中、力道将尽，全力一拳打在他的小腹上……

“怎么了？在心疼这个小白脸？哼，那你就睁大眼睛看个清楚！”Flak暴喝一声，抓住Andy的衣领将他拎了起来，三记头槌过后，Andy原本握住Flak手臂的双手也无力地低垂下去，眼见是无力反抗了。“喀！”Flak手上加力，竟将Andy的颈骨生生折断，他得意地向已无力地跪坐在地上的Sonja瞥了一眼，双手高举过头，将Andy的腰对准正全力提起的右膝，狠狠向下摔去——“咔嚓！”

“Andy！！！”Sonja的悲呼撕裂了大厅里紧张的空气，她向前倒去，双臂勉强支撑住身体，眼泪一串串落下，脑中一片空白。

“终于搞定了，这坏我们好事的小子，喂，有什么好哭的？轮到你了！”

“你，怎么可能？！”

Sonja勉强睁开哭肿的眼睛，一瞥之下，她的瞳孔不由得放大了几圈。颈骨和腰部的脊柱都已断裂，寻常人只要二者择一就已经一命归西了，可是Andy再次站了起来——如果那可以称作“站”的话。Flak震惊不已，呆站在Andy对面，连话也说不出了。

只见Andy缓缓抽出弯刀，紧紧握住，向——已

最近偶的GBA借同学，结果被他不小心掉进洗脚盆。弄的偶伤心欲绝，最后爆晒几天，幸亏没坏。
崔岩，17，男，233000，安徽省蚌埠市第三中学，兴趣：看PG、电脑、GBA、篮球

歪得不成样子的脖子砍去！刀锋闪过，鲜血狂喷而出，Flak吓得后退几步，差点坐倒在地。血雨腥风中，Andy冰冷的声音在惊呆万分的三人耳畔回响："浴血重生！！！"一道黑色的光芒闪过，"血雨"停止，闭着双眼，表情安详的Andy重新出现在三人面前——浴血重生！

"你，你真的是人么？"Flak又后退了两步，他才发现，自己的双腿一直在抖。

Andy对这句带着颤音的问话没有反应，他双脚一动，一个飞踢直指Flak面门，Flak大惊，下意识地向后退开，但Andy的速度只给了他后退一步的时间，于是这一脚踢在了Flak的胸口，后者吃痛，但仍尽力站稳，双手更抓住了Andy的小腿，准备反击，Andy双腿、腰、腹同时用力，后空翻的同时另一只脚准确地踢在Flak的大下巴上，将他踢得头昏眼花，不但松开了手，还"砰"地一声摔倒在地。Andy稳稳落下，立即纵身一跃，将刚要起身的Flak死死压住，他左手捉紧Flak下巴，腾出右手，倾尽全身之力一拳捣下。轰隆一声巨响，Flak在空中打着转飞了出去！

Sonja看呆了，不，也许应该说是被吓呆了。虽然她已对Andy的能力作了较"合理"的推测，但目睹Andy"重生"时还是难以相信自己双眼的所见，而且，从Andy刚才的战斗来看，他的"重生"不仅是回复，似乎还有强化的功效——Andy刚才一拳把Flak从地上打得弹了出去！显然是力量大增的结果。

另一边，"爆炸式"发型的女人终于按捺不住了，她开始有了些"小动作"。

Andy的感觉似乎也敏锐多了，他转过头来，看到那女人正蹲下摆弄着一个小花盆，不禁一愣。仅仅迟疑了一瞬间，危险就再次袭来，Flak不知何时出现在Andy脑后，一拳把猝不及防的Andy打得后退连连。

"原来只有这点本事，老子一定要活活打死你！熊的力量！！！"Flak现出了"原形"，他一瞬间长高了近50公分，臂膀上的肌肉鼓胀得有如即将喷发的火山，刚才被Andy打得骨折的头颅也改变了形状——一只硕大的熊头出现在Andy和Sonja面前。

"Sonja，多保重。"话音刚落，Andy便向Flak冲了过去。

"什么！等等！"Sonja想追上去，却感到脚仿佛生了根一般，她这才发现自己的双脚已被两条粗大的树藤缠了个结结实实，双腿用力，毫无用处，而且树藤仿佛具有生命，感觉到Sonja发力，竟报复般地将她吊了起来！被倒挂在空中，Sonja苦不堪言，幸好今晚她穿的是一套女式西服，否则不知有多难堪——不过她现在脑中想的不是这些，而是……

"Andy！当心脚下啊！！！"

Andy向下一看，没发现什么异样，回头向Sonja一瞥，不禁倒吸一口凉气——又一次迟疑，立刻，他的腰被树藤捉住，也被吊了上去！Andy马上抽刀在手，一挥便将粗藤斩断，又将刀向Sonja掷去！

同一时刻，Flak看准了Andy的落点，跑动中蓄足了力，只待给他必中、必杀的一击！

同一时刻，几条有长矛般锐利的树干向在空中无法躲避的Sonja刺去！

同一时刻，Sonja奋力挥鞭，银鞭遥遥指向正落下的Andy！

银刀旋转着，为的是砍断卷住Sonja的树藤。银鞭飞舞着，为的是改变Andy下落的方向。遗憾的是，两人的努力都失败了……在生死交错的这个瞬间，大厅的吊灯仿佛也经受不住气氛的沉重紧张，失去了它们往日的光彩，厅里一片漆黑。

"砰！"

"唰唰唰唰！"

几秒后，备用照明系统开始工作。

Andy和Sonja不敢相信地望着对方——两人都安然无恙，不，都摔得很痛，不过，这痛感也令他们确定了一件事——生命，仍在他们的身体中！

"小伙子，我们来得很及时吧？"

"Andy，这种表现可不像你哟！"

Andy闻声微微一惊，定睛望去，一丝微笑悄悄爬上了嘴角。"你们……什么时候来的？"

只见Andy与Sonja身边各多出一个人来，Andy身旁，是个与变了身的Flak差不多高、戴着一对拳套的壮汉；Sonja面前，则是一位有着火红头发、扎着一条绿色发带的美貌少女。

"客套话等下再说怎样，先解决那边的两位。"

Andy勉强站起，深吸口气，突然剧咳两声，一大口鲜血溅在地板上！

"Andy！"两个女孩同时喊了出来，接着，又是同时，她们把视线投向了对方，那目光里满是惊异，还是同时，两人都愣住了。

"嘿，"壮汉冲Andy坏坏地笑了笑，"你还是先解决'那边的两位'吧。"

Andy苦笑，手抚胸口，看上去连话都说不出了。

"你们……太不把人放在眼里了！"Flak见这两人对自己视而不见，不禁大怒，他重重一拳向壮汉打去。

"哎呀，我也不想那样啊，"壮汉脸上中拳却若无其事，连说话声都一如平常，"问题是，你是'人'么？"随手挥出一拳，将Flak打得向后跌去。紧接着，壮汉大吼一声，身体竟然也发生了变化，他变成的——是一头野牛！野牛与黑熊打成一团。

"喂，那边的阿姨，你不帮帮那黑瞎子？"

"用不着……"

"什么？"红发少女装作没听清，还夸张地向她走近两步，"竖起"耳朵听着。

"用不着我亲自出手！"女人叫道，同时双手

向红发少女用力一指，十数支“树枝长矛”刺破了空气，直指红发少女！只见那少女不但不躲，还向长矛刺来的方向跳了过去，她单手高举过头，另一臂自然下垂，优雅地在空中旋转着身体，刺中她的长矛或是折断，或是被劈开，而她却毫发无伤！

“要和我的‘刀刃’能力作对，你还早了一百年啊！”黑洞女天王正看得发怔，少女已来到她面前，仿佛漫不经心般地一挥手臂，女天王心知不妙，很狼狈地躲开了，回头一看，她的几缕头发正在空中飘舞。

四人捉对厮杀，Sonja见“己方”两人稳占上风，稍稍放心，见Andy脸色苍白，她连忙跑过去扶住他。

“你没事吧？”Sonja轻轻拍拍Andy的背，不料Andy立刻重重咳了几声，她吓得赶紧缩回手。

“你也……看到了……其实……我的能力很没用的……‘重生’只能维持一刻钟，时间到了……就会变得虚弱……咳！”Andy似乎想推开Sonja扶住他胳膊的手，但他已是有心无力。

“……那两个人，是你的……伙伴么？”

“嗯，‘野牛’能力的Max……和‘刀刃’能力的Sami。”

“她叫Sami？”

“嗯。”

“……她喜欢你，对么？”

“……我不知道，我只知道……她是我的婚约者。”

什么？！Sonja只觉得一阵天旋地转，差一点就晕过去——现在反是Andy在撑着她了。

这时，Colin也醒了，他看到大厅里一片狼藉，吃了一惊，看到“熊牛之战”被吓了一跳，待看到Sami时，眼中却是一亮。

新的两块战场上，Max和Sami两人占尽优势，Max力量显然胜过Flak，正好整以暇地一拳拳羞辱着他的对手，而Sami全身都是刀刃，她的对手——应该是能操纵植物的能力者——对她根本无可奈何，还要躲开Sami的看似随意实则处处暗藏杀机的攻击，可说是根本没有胜算。

一边倒的战斗仅持续了三分钟。Flak浑身瘀青，两只眼圈都被打得乌黑，熊头更是肿得成了“猪头”。Sami把她的对手逼到了墙角，她的手轻轻放在“爆炸头”女人的脖子上——谁能想到这就是所谓的“刀架脖子”。

“Andy，你想怎么处理这两个家伙呀？”

“这么没用的家伙们还是杀掉算了。”

正要说话的Andy愣住了。

“你是什么人？我又不是在问你，接什么话！”

“噢，好大的小姐脾气，Andy，你这未婚妻是不是该管教一下啊？”

众人循着说话声音看去，只见一个身材高大、脸上皮肤黝黑、全身被披风裹得严严实实的白发男子正站在门口。

“既然你知道她是我的未婚妻，就不该这么问，你有资格管我的家务事么？”Andy的话音充满寒意。

“嗯，口气不小啊，可是Andy，现在的你有资格这样和我说话么？”

“你……！”Andy闻言大怒，呼吸骤然加快，他又重重咳了起来。

“平时一副杀气腾腾的样子，实际上就只有这点能耐么，Andy，我真替你的母亲为你羞愧！”

“混蛋，给我住口！”Sami听得怒火中烧，她一个箭步向白发男子冲去，右腿高高抬起，由上往下猛劈下去！那男子面对着劈风而来的“刃腿”，丝毫不为所动，在即将被砍到的瞬间，他的手臂从披风中横挥而出，腿臂相撞，竟发出“铿”的一声，Sami也因这一击向后飞去，她一个后空翻勉强落地，右手分开在地板上划出了五道浅沟，这才止住退势，她抬起头来，一脸惊愕。

“对女人毫不留手，Hawke，你还是没变啊。”

“你的记性不错，那么还记得我的邀请吧——和我合作，世界就是我们的！怎样，我再问一次，你的回答是？”

Andy笑笑，深吸了口气，缓缓摇了摇头。“我和你不同，为了自己的目的随意牺牲他人的生命，我做不到，每个人的生命在我眼中都是无价的，特别是女人和孩子，哦，除了你们这群混蛋，当然。”

“女人和孩子？哈哈哈！”白发男子仰天大笑，“那么问问你的未婚妻，刚才她冲上来时有没有记得自己是个女人？有没有手下留情？你说我们不同，对么？那么就让我Hawke告诉你，我和你最大的不同在于，我是个血统纯正的吸血鬼贵族，而你，只是个不被任何一方认同的混血儿！！！”

“Hawke？！”Sami和Max的瞳孔放大了几圈。

“混血儿？！”Sonja惊讶万分地看着身边的Andy，这一刻，她听到了自己的心跳。

“哦，你说得完全正确。”Andy面无表情，一字一顿。

第八章 混血儿

“他……他说的……是真的么？”Sonja的双手开始颤抖。

Sami远远看着Andy，一言不发。

“他说的，都是真的。”Andy避开Sonja的目光。

“骗人！他骗人，你怎么也在骗我？！快告诉我，这不是真的！说呀！”Sonja扳过Andy的肩膀，用力摇晃着，她的声音越来越小，最后变成了抽噎，眼泪从她的白玉般光洁的面庞无声地滑落，打湿了地板。

"喂喂，这场面真是感人啊，只是，不知你们感动够了没有——黑暗结界！"随着Hawke的喊声，大厅里的光线变得黯淡，空气仿佛变得稀薄了许多，众人都发觉了胸口的压抑，又感到浑身发软，无法发出一点力量，连意识都有些模糊了。黑洞的另外三大天王亦是如此，他们身上都有伤，不久就发出了痛苦的呻吟。

"吵死了！你们这些没用的东西，等下再收拾你们，急什么！"

Hawke的话很有效，大厅立刻安静下来。

"呼，呼……"Sonja大口喘着气，她知道现在的情况很不妙——Andy对她提起过Hawke，但也只是很隐晦地说这个吸血鬼很难缠，没想到他一出手就使大家身陷危机——不，他还没有出手，今晚的战斗，究竟会如何收场呢？她努力集中精神，试图发动鹰眼，至少要知道Hawke的动向……

"别白费力气了，小公主。"

"！"Sonja看到突然出现在眼前的Hawke，惊得说不出话来。

Hawke伸手一推，Sonja便向Sami飞了过去，两人撞在一起。

"Andy，现在还有什么话要说么？"Hawke抓住Andy的头，将他提了起来，两人四目相对。

"Hawke，我的命可以给你，但请你……放过Sonja、Sami，还有Max。"

"哈哈哈哈！说得真好听，你该不会以为我到这里来是因为你吧？"

"有话……你就快说！"

"这个公主，实在是又聪明又漂亮，而且没有某人未婚妻那样的小姐脾气——如果我是Kanbei，我也会把她当作掌上明珠的。所以，如果这公主出了什么事，Kanbei绝对不会善罢甘休的，哪怕是来一场世界大战，那个自以为是的武士也不会犹豫吧。"

"你这混蛋，坐收渔翁之利，算盘打得真好啊……啊！"

"闭嘴！我得感谢你把她带到蓝月来，这样，Kanbei就不会只迁怒于橙星了，嗯，黄彗同时向橙星、蓝月开战，会是怎样的结局呢？哈哈哈！"

"喂，Andy的未婚妻，很想救你的小丈夫吧？"

"你少废话，赶快放了Andy，否则我要你死得很难看！"

"哈，说出这样粗鲁的话真是浪费了你的脸。给我听好，杀了你身边的那公主，我就把Andy还给你！"

"Sami，"Andy按住刚刚被Hawke猛击的胸口，艰难地开口，"不行，她，不能死……"

"你这傻瓜！"Sami的眼圈一下子红了，"她不能死，难道你就能死么？都什么时候了，你还为一个外人担心？！"

"Sami啊，现在Sonja她，并不是外人……"

"什么！她……不是你的外人……"

"Sami，我不是那个意思……"

"那你是什么意思！"Sami哭喊道，"她不是外人，我才是你的外人对不对？"悲愤交加之下，Sami失去了理智，她奋起全身的力量，以右臂向Sonja的脖颈横扫过去……

"Sami，不！！！"

"当！"

Sami的动作停住了，她的右臂，被银鞭紧紧地缠着，银鞭的两端，牢牢握在Sonja手中，被左手握住的那段银鞭已经被染得血红……

"对不起，我现在的生命，不可以被你拿走……"Sonja猛一发力，将Sami远远甩了出去。

"哦，你的身手不错嘛。刚才你的话没说完吧，说下去。"

Sonja走到Hawke眼前，冷冷地指了指被他举起的Andy。Hawke一愣，想也不想，鬼使神差般地放下了Andy。Andy已经难以站稳，软软地倒在Sonja身上。Sonja抱紧Andy，她感到鼻子发酸，喉咙也好似被棉花塞住了。"Andy，我现在的生命，是你给的，我说过，只有你，有资格拿回去。快些动手吧，然后带着Sami快逃，她对你一片真心，我感觉得到，答应我……"

"Sonja，我……"

"哦，原来如此。"Hawke将Sonja拉到一边，"如果你说的是别人那就算了，是Andy的话，我可不会答应，那太便宜这个不识抬举的小子了！Andy，抬起头来，我要你看清楚她是怎么被我杀掉的！而且我要你搞清楚一件事，这世界上没有什么事是只有你有资格去做的！"

"Andy，我爱你！！！"泪水模糊了Sonja的双眼，与Andy共同度过的那些美好时光，变作一幅幅图画在她眼前陆续飘过，她多想再把头埋在Andy坚实的胸膛里，多想再感受一下Andy睡着时沉重的鼻息，多想再和Andy多说几句话，羞答答地问一句"你喜欢我么"……可是，这些只能是美好的愿望罢了……Andy，来世再见吧……

"住手！Hawke！！！"

Hawke整个人僵住了。在场众人突然感到一阵轻松，那没来由的压迫感消失了。

"黑暗结界，被打破了？"Hawke不敢相信自己的眼睛和感觉——大厅、地板、还有正站在他面前的Andy，都变成了灰色，紧接着，他感到有巨大的压力将自己包围其间，这感觉，就好像自己的"黑暗结界"一般，只是，这次的受害者是他自己……

Andy低着头，非常勉强地站着，非常艰难、却又坚决不已地喘着粗气。

"哼，我还以为会发生什么奇迹，打破了我的结界就救得了她么，抬起头来！看清楚！"Hawke强压住心中的惊慌，只想着赶紧了结了Sonja的性命，待要动手，才发现自己的身体根本动弹不得——他口中的"奇迹"，真的在他身上出现了！

有时候，GBA的屏幕特别反光，常常看到自己，我有一个办法，就是把护屏拆掉，虽然不能根治，却也好点！
张博，15，男，102600，北京市大兴区国有税务局人教产，兴趣：上网、听歌、玩掌机

Andy抬起头，举手擦掉了嘴角的一丝血迹。

"你，怎么回事？！"Hawke看到Andy的双眼，大惊之下说话声都变了调。

Sonja睁开了紧闭的眼睛，看到的是——Andy血红的双眸！！！Andy咆哮一声，一拳正中Hawke面门，Hawke被打得凌空飞起，飞到半空，他紧抓Sonja的手没了力气，Sonja惊叫一声，直跌下来。Andy一个箭步过去，双臂稳稳接住Sonja，接着将她轻轻放在地上，又向Hawke冲去。也许应该感谢这一击，Hawke现在能活动身体了，他向后一翻落在地上，向正冲过来的Andy迎了上去。激烈的、残酷的、没有任何章法和技巧的肉搏。

Sonja坐起身来，观察着Andy的生硬动作。从Hawke的话来看，Andy应该是人类与吸血鬼的混血儿（因为Hawke以他自己的"纯正"吸血鬼血统与Andy作比），仔细想想，这确实很可能是事实：Andy的"回复"能力在众多能力者中独一无二，甚至没有一本史书记载过相似的能力，只有一个解释说得通，这能力根本就不是人类所能拥有的，或者说是Andy的吸血鬼血统给了他如此神奇的能力。还有那晚他注射的药物，现在想来，那应该是帮助他抵御他身体中的吸血鬼之血的药物。那么，现在的他，就是吸血鬼的状态么？应该没错，现在的Andy，完全以一股蛮力与Hawke搏斗着，而且似乎连话都不会说了，再加上他眼中的红色眼眸——现在的他，是个吸血鬼！

不！

Andy他不是吸血鬼，他有一颗懂得善良与爱的人类之心！

Andy，你要赢，加油！

Hawke完全为Andy暴走后的气势和力量所压倒，只有招架之功，根本没有还手的机会——不，连招架都已很困难，被打败甚至杀掉只是时间问题！Andy右拳重重打在Hawke脸上，将他打得一个踉跄向后倒下，左手一动，寒光闪现，待Hawke反应过来，Andy已经双手持刀深深刺入他的心口。非常可惜，这一刀刺偏了。Hawke咬紧牙关，一拳把Andy打倒在地，又艰难地拔出银刀，随即感到全身如虚脱一般，软绵绵地。

"可恶，怎会这样的？Flak，Lash，Adder，撤！"Hawke一挥斗篷，巨大的落地窗立刻变为碎片，"黑洞四大天王"就这样跳了下去，灰溜溜地逃掉了。

Andy站在窗前，喘着粗气。

"你没事吧？"Sami走上前去。

"Sami，小心！"Max突然喊道。

"啊？"Sami还没反应过来，Andy却突然有了动作——他竟然抡圆了胳膊把Sami打得飞了出去！

"啊！"Sami完全没有防备，幸好Max眼疾手快，将她接住。

"难道，他现在连人类的意识都失去了？"Sonja——还坐在地上——不禁一点点地后退，因为眼里闪着红光的Andy正向她一步步走来！

深吸一口气，Sonja闭上眼睛，抬起头——亮出了她粉嫩的脖子。"Andy，我不会食言的，你是人也好，是吸血鬼也好，你给我的，我都会还给你……"

感觉到Andy的呼吸了，Sonja心中一阵紧张，不禁握紧了拳头。可是，Andy的牙齿并没有咬下来——他来到Sonja面前，无力地倒下去，倒在Sonja的怀里。Sonja惊愕地睁开眼睛，低头看着Andy，这才发现，他已经昏了过去。她轻轻抱住Andy的头，不觉间已是泪流满面。Sami默默看着Andy，泪落无声。这个晚上，发生了太多的事情，太多了……

"喂，你们几个，在我们蓝月的土地上打够了没有，知不知道这该当何罪？"

我们蓝月？大厅里蓝月的人只有Colin一个，可是这声音为什么这么成熟而富有磁性……回头看去，一个瘦高的中年人正站在门口，军大衣，山羊胡，冷静的眼神，细长有力的手指……

"父亲？您什么时候来的？"Colin赶紧迎上前去。

"Grit！嘿，老伙计，还记得我么？"

"Max，就算你戴个人皮面具，听到你那'热血男儿'的声音我也能认出你来！"

"父亲，你们……认识？"

"呵呵，他是我军校时的同学——嗯，准确地说，是我的学弟。"

"这是你的儿子？"

"是啊，已经成人了，可以自立门户了——我也已经老了啊。"

"谁说的，你——一直都很老！从你通过狙击手测试那天开始！"

"呵呵，少挖苦我，现在你在我的地盘上，说话小心些。对了，Nell怎么样了？"

"她啊，好得很，我们橙星的老头子Hachi快退休了，以后的一把手应该就是她吧。"

"这是军事秘密吧，怎么能随便说出来呢？"

"唉呀，这种'秘密'迟早会公开的，没关系！"

"我记得，你在军校里就开始追Nell吧，成了没有？"

"别提了，那时因为这没少挨处分，现在，她春风得意，我却还是个只知道打仗喝酒的粗人，怎么有可能？"

"行了行了，别说丧气话了，要放弃的话你在学校里就会放弃了，我还不了解你！"

"哈哈哈，还真被你说中了。那么，我们也差不多该回去了，不用送了啊！"

"等等。"

SP几时有，把酒问青天，不知老妈何时给我钱，等了我好些年。
王建顺，18、男，300480，天津市汉沽区七里20号4单元312，兴趣：游戏、篮球

“你们和黑洞的人在我们蓝月大打出手，然后就这么说声再见就回去了？你看这样合适么？”

“那你说该怎么办？把我们关起来？还是要橙星的赔款？先声明，是黑洞的人挑起来的，有气的话就找他们去吧！”

“我不是这个意思。”

“有话就直说。”

“我的意思是，谢谢你们保护了Colin，没有你们在，他早就没命了。”Grit伸出手来。

“哼，”Max坏坏一笑，与Grit紧紧握手。

“不送了啊。”

“后会有期！”

Sonja把Andy的右臂搭在肩上，艰难地将他架了起来。突然，肩上的重量减轻了不少，Sonja侧过脸，看到Sami正将Andy的另一条胳膊架在她身上。

“唉。”Sonja在心里叹了口气。Sami当然有理由这样做，毕竟婚约在身，而自己，似乎才是个真正的外人……

“以后如果有什么事橙星能帮上忙的，请尽管开口。”Sami经过Grit和Colin身边时丢下了这句话。

“父亲，让他们就这么走了真的合适么？如果Olaf大人知道了怎么办？”

“儿子，我们没资格管他们的事，在这里战斗，确实不是他们的本意……Olaf大人，他会明白的。”

Grit看着Colin，轻轻叹了口气。

“父亲，我如果娶一个外国人，您不会反对吧？”

“哦？”Grit耸耸肩，“这事我做不了主，看你老妈的心情好不好吧。”

“如果，是个像母亲一样的女孩子，可以么？”

“呵呵呵，”Grit想起刚才Sami的样子，确实很像，“可不可以都取决于你自己的选择，只是，如果老爸猜得没错，你将来也会得上‘气管炎’啊。”

“哦？父亲，我从没见您咳嗽过啊——除了感冒时。”

“呵呵，你慢慢会懂的，回去吧，对了，记得多给今晚不幸的人家里一些抚恤。”

“我不会忘的，没有他们的话，我早就……”

“……儿子，不会是哭了吧？”

“……开什么玩笑……”

第九章 再回首

“怎么样了？Andy他。”Max手里拿着半个三明治，“闯”进了办公室。

“Max，要我说几次你才会记住，军官要有个军官的样子，而且，进来之前总应该敲敲门吧？”年轻的金发女郎皱起了眉头，显然对Max的举动很是不满。

“拜托，Nell少将，军官的样子呢，是摆给手下们看的，你不是我的上级嘛——而且比我还小一岁；至于敲门，反正门没锁，就算我敲了你也不会来开，干脆就我自己开好了，你说呢？”

“你……！”Nell气得俏脸发白，“你不怕我在军事法庭上起诉你‘目无军纪’？”

“行了，如果你真的想告我，我几年前就进监狱了。不开玩笑了，Andy现在怎样了？”

“哼，再这样下去非得被你气死——你自己看看吧，还是老样子。”

Max走到Nell身旁，向她面前的液晶显示器看去，画面上，Andy正躺在床上，仍处于昏迷状态，他的手脚、胸口，都被粗大的皮带紧紧缚住。

“已经三天了，一次也没有醒来过。”Nell的声音变得低沉。

“是么，我昨天给军医打了电话，说什么‘假死状态’来着。”

“不过，我更担心那孩子。”

“谁啊？”

“你看吧。”

Max向屏幕凑近了些，看到Sonja正用刚浸了水的毛巾为Andy擦着脸。

“哈，想不到这公主也会照顾病人啊，和你预想的不太一样吧？”

“嗯，三天来她一直没好好休息过，真没想到，杀人不眨眼的Kanbei会有这样一个女儿。”

“这话怎么说？”

“这公主的一举一动，一颦一笑都让人感觉到她受过良好的教育；身上没有一丝高傲，却总让人意识到她的‘高贵不可侵犯’；而且，这女孩对人温柔体贴——几乎没什么缺点……”

“哦，哦，”Max又露出了他那坏坏的笑容，“从没听你说过哪个男人有什么优点，也没听说你被谁追到过——连我都被拒绝了那么多次，原来是这么回事啊，只欣赏女孩子的Nell小姐？”

“啊？”Nell一脸迷茫，待听懂Max的意思，不禁勃然大怒，“你胡说什么？”

“玩笑话，不要在意，”Max还是一副笑脸，“不过，你确定今天没吃错药么，你以前从没这样夸奖过谁。”

“是么？我的意思是，必须承认一件事，我交给Andy这个任务，是错误的。”

“你是说这个任务本身是错误的？如果Sami听到你这么说，她会认为错误在于你派出的人是Andy。”

“……为什么？”

Max便把那晚的情形简单地描述了一遍，Nell仔细听着，沉吟不语。

“……就是这样，所以，这三天来Sami没有去看Andy，一次也没有。”

“原来如此，难怪那天Sami脸色那么难看……”

“我以为你已经知道了——现在打算怎么办？”

“什么怎么办？”

“Sonja就在我们手里，你想怎么处理这件事？还有Andy和Sami的事，我们就这么看着？”

“让我一个人静一静，好么？”

“回头见。”

Nell低下头，额头靠在交握成拳的双手上，轻轻叹了口气。

“当当。”

“请进。”Sonja立刻站起身来。

“打扰了。”Max打开临时病房的门，走了进来。

“早上好，Max叔叔。”Sonja欠了欠身。

“叔、叔叔！！！”Max的嘴张得老大，下巴差点脱臼。

“怎、怎么了，我、我说错什么了么？”

“我、我有那么老么！我只比你们大五六岁而已！！！”

“啊？那还真是……看不出来啊，十分抱歉，请您不要放在心上！”

“算了算了，以后叫我Max就可以了。”

“啊……好的，……Max。”

“这个家伙，跑到别人那里就假装一本正经的样子，可恶！”Nell恶狠狠地盯着屏幕上的Max。

“这就对了，你也坐下吧，Andy他好些了么？”

“好的，Andy……还没有，他一直在出冷汗，而且总是乱动，如果没有这些皮带……这里可能早就一团糟了。”

“为什么会这样，难道说他还没从‘那种状态’中恢复么？”

“您是说，Andy那天晚上的‘那种状态’么？”

“是啊。”

“您和……Sami小姐，都不知道Andy的那个秘密么？”

“是啊，我们这些伙伴还真的不称职呢。”

“那天晚上看到Andy给自己打针时，我还以为他是在吸毒……没想到，是因为这个原因……”

“你说什么？Andy给自己打针？打进去的是什么？”

“是……我找找，这个！”

Max接过药水瓶，细小的瓶子里装满了紫色的怪异药水。

“Andy说过，因为它，他现在可以称自己为‘人’。”

“是么？那么这药，可能就是Andy现在正需要的，他有没有说过用量？”

“好像是一周一瓶吧。”

“太好了，我马上叫医生来。”

军医很快赶来，给Andy注射了两瓶药水，Andy浑身肌肉立刻绷紧，汗水竟然湿透了被子，大约过了十分钟，一切归于平静，Andy的脸色也好了许多。“估计半个小时后他就会醒过来，两位可以放心了。”军医听过Andy的心跳后向Max敬了个礼，走了出去。

“请两位让一让，换一下被子和床单。”一个护士出现在两人身后。

“我来帮你。……Max，请您把Andy……抬起来好么？”

“噢，”Max轻松地执行着“任务”，“我想，这应该叫做‘抱’吧？”

“啊……”正在以双手抚平床单的Sonja愣了一下，有些难堪地笑笑，又继续手上的动作。Max看着Sonja细致的动作，心里暗暗点头。

“Nell说得没错，这公主确是个温柔体贴的人，看她的样子，已经把自己看作Andy的女友了吧……”

给Andy盖好被子，Sonja已是满头大汗。

“给。”Max递过去一包面巾纸。

“谢谢。”Sonja接过来，拿出一张，先擦掉的却是Andy额头上的冷汗。

Max忽然感到，自己的鼻子有些发酸。“这两个年轻人之间，究竟发生过什么，究竟是什么使得他们俩如此地重视对方。现在的我，还会有这样的激情去对待一个女孩么——比如Nell……”

“你也是能力者吧？”

“嗯，我有‘鹰眼’能力。”

“眼睛的能力？能说给我听听么？”

“好的，我的视线能穿透所有的障碍物，可以看清快速移动的物体；视野是360度，几乎。”

“那你能看多远呢？”

“3000米。”

“喔，很强的能力嘛，那也就是说，这幢大楼里的所有人、所有事，都在你的眼睛里了。”

“嗯，”Sonja笑笑，“不过前提是我发动‘鹰眼’，不使用时，我的眼睛和常人差不多。”

“你饿不饿——早饭吃过了么？”

“我不饿，因为起来得太早了吧。”

“那就去吃中午饭吧，顺便给Andy也带些回来。”

“好的……那Andy，就拜托您了。”

Max看看Andy，他脸色苍白，还昏睡着。

“Andy，你这桃花运真是让我自叹不如啊，只是，Sami会是什么反应呢，这碗水，你要怎样做才能端平呢？”

“哦，你回来得还真巧呢。”

“Andy！”Sonja手中的饭盒“啪”地掉在地上，她冲过去紧紧地抱住Andy，眼泪又大颗大

在SP大行其道的今天，我仍然对自己的GBA情有独钟，它的手感不是SP比得上的，只是由于屏幕的问题我的眼镜又向瓶子底靠近了，我周围玩掌机的很少，女性也就是我一个，所以想认识更多的女性玩家呢。张冉，山东济南

颗地落下，不过，这次是喜极而泣……Max拾起饭盒，还好，两个饭盒用塑料袋紧紧地包在一起，他把Andy的午餐轻轻放在桌上，出去后悄悄地带上了门。

"我睡了……三天么？"

"是的，我以为……以为你……不会醒过来了……原谅我……"

"好了，不要哭了，我不是已经没事了么，别哭了。"Andy把Sonja揽在怀里，轻轻抚摸着她的长发，幽幽叹了口气。突然，他看到天花板上的一角处有个摄像头正对着他们。屏幕上显出了Andy尴尬的表情，Nell和Max相视一笑，随手关掉了显示器，只留下声音。听得到Sonja的抽泣声。

"这小子，不会是在欺负Sonja吧？"Max伸手去按显示器开关。

"你以为Andy像你一样？老实听着吧！"Nell轻轻一打，那只大手便缩了回去。

"Andy，我……我好害怕……"

"你害怕的……是我吧……"

"不，不是你……"

"这都是我的错，不该瞒着你的。"

"我可以知道么？"

"当然，我给你讲个故事吧。"

"在人类世界的黑暗角落中，有很多吸血鬼，他们有自己的国家，也有自己的国王。有一年，将要继承这王位的，是一个漂亮、温柔、善良的吸血鬼公主——当然，温柔与善良同她吸血的本能没什么关系。在王位继承仪式的前一天，一个吸血鬼贵族背叛了公主，他的手下将原来的王族成员杀了个一干二净——只有那公主幸免于难，她从一条秘密的地道中逃了出去。"公主白天躲藏，晚上继续她的逃亡，有一天，她无意中上了一条货船，那条船的目的地，是橙星。橙星的吸血鬼并不欢迎这个来客，公主的敌人变得非常多——追杀者、地头蛇、还有橙星的吸血鬼猎人。终于在一天夜里，公主被追杀者逼得无路可逃，就在她生命危在旦夕的刹那，一个吸血鬼猎人杀掉了追杀她的吸血鬼而救了她——当然，他以为自己救下的是个普通的人类女孩。猎人把公主带回了家，公主一开始尽量隐瞒自己的真实身份，不过时间一长，猎人马上起了疑心。没有办法，公主只好向猎人表明了自己的身份。猎人很为难，虽然他以铲除吸血鬼为己任，但他无法向一个虚弱、无助的吸血鬼女孩下手。公主没有奢望自己能活下去，但她决心要报答猎人的救命之恩，于是公主嫁给了猎人。顺便说一句，猎人的姓是Belmonte（贝尔蒙特）。"

"啊，是那个遭到吸血鬼诅咒，所以后代活不过30岁的吸血鬼猎人家族吧，这是个很有名的家族！"

"就像你所说的，那个猎人也只有30年的寿命，而那年，他正好20岁。不过，吸血鬼的诅咒，对吸血鬼是无效的。"

"你的意思是？"

"如果Belmonte家族的后代拥有了吸血鬼的血统，这个诅咒就会失效。"

"Andy，你的全名是什么？"

"Andy・D・Belmonte。"

Nell和Max再次对视，两人都已是冷汗满面。

"我明白了。"

"那么，你的'回复'能力就是这么来的？"

"嗯，很奇怪的是我不需吸血就可以'回复'。"

"那你想吸血么？"

"想，我承认。"

"为什么不？"

"我不愿意。"

"那药水，就是为了压抑那种冲动而造的？"

"是的，是父亲配出的药水，母亲怀孕时一直使用它。"

"明白了，Andy，不过，刚才我害怕的，并不是你……相信我。"

"Sonja……"

"只是，请你答应我，不要让那天晚上的事再发生了。"

"我会的……"

"呀！午饭，我都忘了，你睡了三天，一定饿坏了吧？"

"慢点吃，慢点儿，会噎着的……啊啊啊！噎住了么？水！水！"

扬声器里传来了拍背和Andy咳嗽的声音。

"不过啊，你对女孩子的态度和你父亲还真是很像，如果那时你在我晕过去时……不就没这么多麻烦事了么？"

"Sonja……我……"

"别这样，我开玩笑的……对不起……"

"没什么，别说这些了……"

突然，传来了开门的声音。Nell打开显示器，只见Sami正站在Andy面前。

"公主殿下，可以让我和他单独谈谈么？"

"……好的……"

Sonja靠墙站着，她发现，自己的心跳快了不少，大脑里，也是一片空白。

几分钟后，Sami出来了。

"他是你的了。"Sami从Sonja身边大步走过。

"Nell姐，怎么会是这样的！怎么会！！！"Sami扑在Nell怀里，放声痛哭。

"Sami，爱情是强迫不来的，婚约这东西，也许本来就是人类失败的创造……"

——全文完

想一想，人生何尝不就是简单吗？不要像PSP一样追求虚浮的华丽，只要平平淡淡，真真正正就最好不过了。现在回过头来，觉得认识掌机游戏是最有幸的一件事了。万户捣衣声，陕西省西安市碑林区第86中学



妹妹 你大胆地向前走

文/绫小路义行
编/雪人

世界上就是有这样一种人：长相一般很一般，头脑一般很一般，体格一般很一般，家境一般很一般……英文里的"just so so"就是为这些人而创造的(当然，"完美"这个词就是为了我绫小路而创造的……雪人：-_-#)。但是，这些"一般人"往往有着别人求之不得的超级运气，不费吹灰之力就能享受到别人奋斗三十年才能争取到的成果——身后响起的是无数咬断了牙筋咽干了口水的声音。

自我安慰吧——因为不甘心平白无故地被"一般人"抢走了风头，只能以"非一般的感觉"（怎么看都像是某品牌鞋的广告词）作为自我定位稍稍安抚一下妒火正旺的内心。

基本上，就男性而言，能争取到高达驾驶员、海贼大头目、忍者村首脑之类的职业已经是一件值得别人羡慕的事情了。但还是有些"一般人"凭借运气拥有的职业，令基拉大和驾驶FREEDOM再爆SEED都没办法抵得过该职业万分之一的吸引力。这种几乎要引得人神共愤天地不容的职业，就是女子单身宿舍的男性管理员。(注意这"女子"与"男性"的性别差异才是该职业惊世骇俗的重点所在。)

"考进东大就能获得幸福！"

类似的谣言在市井坊间流传了不知多少年，也刺激了一大批不良少年古惑男女纷纷投奔考场，间接为各地中学的高考录取率提升了几个百分点。当年绫小路也是单纯地相信了流言的真实性，一门心思地为了要考上东大而夜夜读书到天明，直到高考成绩放榜后才发现原来志愿表上填的"东南大学"并非是那所可以获得幸福的"东京大学"，这"东大"的差之毫厘谬以千里就成了后辈学弟们的警世名言。(为那位误考入"东南亚纺织技术交流促进培训大学"的哥们默哀……)

从某种意义上判断，那个名叫赤松健的漫画作者暗中一定是东京大学招生办公室的宣传员。



《LOVE HINA》是令赤松健一夜成名的代表作品，自2000年开始就已经在国内引起了不少读者的关注。动画版的《LOVE HINA》更是在日本大受好评的少年向作品，不过在引入国内的时候，《纯情房东俏房客》的译名显然增添了不少让人遐想的因素。"纯啊""俏啊"的第一印象就带来了些许小不正经的胡思乱想，结果在伴随剧情的深入后才发现这不过是"蠢男人啊""翘辫子啊"的简写罢了。

故事从男主角浦岛景太郎第三次考大学落榜开始，直接就让本来抱有"美少年至高论"的女性观众出局，失去了继续观赏这部动画的兴趣——没有流川枫，也没有阿斯兰，就连卡卡西都没有，单靠"一个眼镜四条腿，扑通一声掉下水"的男主角，

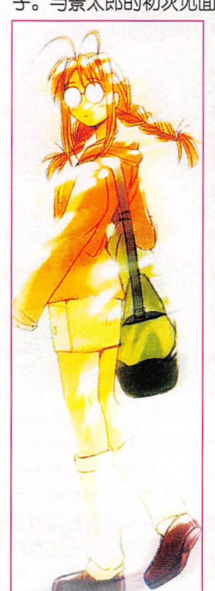
我是《牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴》迷，我特别喜欢玩游戏，夏天我最快，种些玉米有卖，有的当饲料。本人夏天最爱种的就是菠萝了，价钱多高呀！我追的MM是女神啊，可是还没成功…… 程红兵，湖北省武汉市汉口江区民生路105号

凭什么挽留女性观众的遥控器呢？如果换做别人，也许早就更改志愿换所大学早早结束苦难的高三生活了。（北师大的美女就不少……）但是景太郎非卿不娶非君不嫁的不屈不挠，还是引来了电视机前观众的普遍怀疑："他不会是浦岛孟姜女吧？"（武汉理工大的美女也很多……）直到随后景太郎自曝秘密，才真相大白沉冤得雪。（上次路过上海外国语大学，足足见到一个集团军的美女……）而他为了信守儿时的一个约定，就专心致志地要考上东大的行为最终感动了观众："原来他是王宝钏太郎啊！"（目前住在北京二外对面真是太幸福啦！雪人：不要企图借括号文来做中国美女大学的排名！）

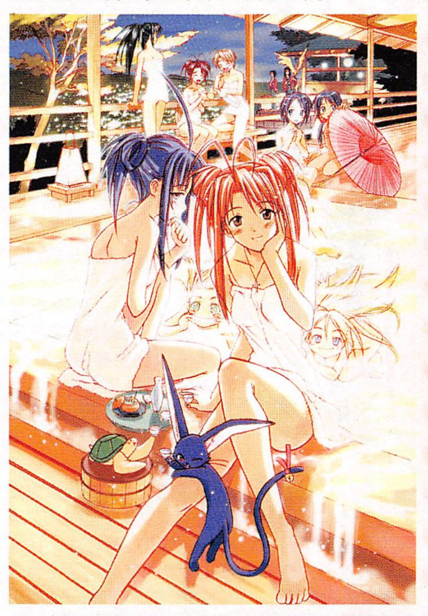
为了准备复习再次参加东大入学考试，景太郎决定离家搬到距补习班比较近的地方暂住。正巧此时景太郎的奶奶打算出国考察（虽然考察的内容实在有点让人流汗），于是奶奶便同意让景太郎住在她经营的温泉旅馆里，并兼任那里的管理员。这个温泉旅馆的名字就是"雏田庄"——没看过这部动画的人还以为是"雏田家开的避暑山庄"——一个基本上可以看作是浦岛陛下专属后宫的地方（这是哪朝哪代的事情？）。

"有着大姐姐模样的阿姨"虽然听起来有些诡异，但总好过"有着阿姨模样的大姐姐"的惨不忍睹。在浦岛晴香的引荐下，景太郎正式入住"雏田家开的避暑山庄"，而晴香经营的"日向咖啡厅"则随后给2003年出现的火影FANS以无尽想象："雏田庄耶！""日向咖啡厅耶！""日向雏田耶！""我还是觉得宁次好帅耶！""……"

成濑川奈留是典型的"我的野蛮女友"型女孩子。与景太郎的初次见面就因为景太郎的不小心摔倒而误以为他是色狼，并将他一拳打到天涯海角去海枯石烂。这种全垒打式的力道和准确度初步表现出奈留具备了前往甲子园的实力，但第一次登场时的"啤酒瓶底眼镜+天津麻花辫子+袋鼠式套头衫"，瞬间粉碎了男性观众的视网膜——"这也叫第一女主角？你确定这部动画的标题不是《青蛙房东恐龙房客》？"



随后奈留梳洗打扮后的正式出场，算是小小惊艳了一下电视机前本已心灰意冷的千万瞳孔。果然是人靠衣装美靠靓妆，不过与景太郎的先天不合还是注定了未来的生活将充满了"三天不打你，我的手好痒呀"的暴力成分。



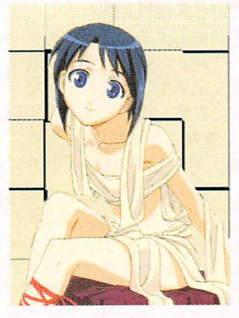
绀野美津——那是谁啊？即使是看完整部动画，也还是会有不少人对这个名字毫无印象，这跟吃惯了"醋熘土豆丝"而不知道它应该叫"乙酸马铃薯"是一样的通俗常见。（雪人：BT的比喻……）作为雏田庄里最喜欢制造是非的女生，"小狐"的外号就跟她的个性一样直接点明了她喜欢耍心计的特点。小狐是奈留多年的好友，一双成天眯缝的眼睛总会让人心猿意马地想起了濑田宗次郎。可是宗次郎毕竟是美少年，而小狐则是"美"少女——抱着酒瓶酩酊大醉的形态顷刻间连"美少女"的设定都给推翻。她能轻易地看透别人的意图，并以此捉弄别人为乐趣。浦岛的生活费失踪事件揭发了小狐先精心布局再假装破案的意图，这种类似于柯南金田一里惯用的作案手法却只是小狐无聊时用来消遣的游戏。平时里的玩世不恭却在奈留当初暗恋的濑田（没有宗次郎……）回国后有了微妙的变化。当初奈留因为喜欢曾作为自己家庭教师的濑田而决心考上东大，然而濑田之后便出国不知所踪，再次出现时身边已经多了一个女儿。这样的剧情原本就很适合八点档连续剧：男女主角相识相恋，迫于某方身份地位的差别悬殊（如果是男方，那就是王子与灰姑娘；如果是女方，那就是马里奥与碧奇），男主角无奈只得离开女主角。多年后两人重逢，双方各有家庭并养育了子女……接下来究竟是旧情人再续前缘的家庭伦理剧，还是双方子女开始相爱的梦幻历史剧就要看导演的哪根筋搭错位置了。不过事情到了小狐这里并非是家庭主妇喜闻乐道的那种"子轩，我背负着几乎让我窒息的沉重，无法忘记你

对我的一颦一笑”“如梦，我的确是如此的不能失去你，然而上天嫉妒我们的甜蜜，注定要将你我分离”的肉麻与白烂，在小狐不动声色的一贯笑容里，却深藏着她为了拥有奈留的友情而放弃将自己的爱慕向濑田表白的秘密。



青山素子这一角色完全可以看作是红蔷薇花蕾的剑道少女版。容貌秀丽、身材高挑、气质优雅……加上身边的追随者大多是低年级的学妹，平时又一口一个“我讨厌男人”，几乎就快让人确定赤松健是打算继尾崎南以女性身份创作BL漫画之后，以男性身份创作GL漫画与之前后对应了。不苟言笑的素子是神鸣流剑派的传人，在多次见识到她用剑气将景太郎击飞之后，本来完全可以当作“女人中的男人”来看的素子却透露出她有乌龟恐惧症的弱点，让人跌破眼镜的个性设定最终将素子定位在了“男人中的女人”基础上……(好罪恶的形容)素子对姐姐的敬仰和追忆曾一度惹得观众猜疑不止：“啊……恋姐耶！好可怕呦……”但更多的憧憬还是对于素子梦中那抹几近完美的“姐姐大人”的背影：“素子已经很美丽很强大了？那比她更强的姐姐是不是更美丽呢？”(强大与美丽是可以成正比的吗？)更美丽是没错，更强大也是事实，但后来登场的“青山素子的姐姐”时常显露出的恶魔嘴脸，以及逼婚逼吻逼共浴的黄世仁作风，都可疑得像是从永井豪漫画里跑出来的某敌方NPC。至于素子仅有的几次华丽装束登场，基本上也可以看作是魔力女管家版的无厘头恶搞。

小忍的登场是罗莉控与御姐控中间过渡层需求量日益增大的结果。这个女孩子的可爱与害羞似乎更适合扔到偶像剧里做女二号（女一号一定得是各方面都很优秀的大众全能型！雪人：－_－# 绫小路你这小子……)，至于她受到委屈时眼里泛出泪光的



单纯模样也足够惹得欧吉桑们大叫“卡哇伊”。(我到底在想些什么不正经的东西啊……）因为矜持和胆小，前原忍总是交不到朋友孤单地活在自己的世界里。与景太郎邂逅后，两人就你画我啊我画你地开发出了继写诗、吉他之后的另一种传情方式——这样说可能会被殴打，但是绫小路依然对雪人拒收自己送上的画稿而怀恨在心……（雪人：－_－b 你的狸猫星绘画谁看得懂啊？！）

卡欧拉苏的名字总是会让人唾沫星子泛滥地想到了季诺面包房里卖的提拉米苏。（口水）而这个整天吵闹不停的小罗莉除了肤色很像是糖炒栗子之外，个性也是金陵盐水鸭般的天真烂漫——盐水鸭跟天真烂漫好像没什么联系，不过绫小路肚子很饿，现在看苏的头发都是蛋黄南瓜酥的光鲜闪亮了。尽管初看上去只是个普通的小女孩，苏对电脑的精通却足以气死微软的首席工程师。时而开发出来的机器人十分多啦A梦地震撼了人们的视觉，不过缺乏实用性和屡遭失败的实验产品都像极了《樱大战》里的李红兰。接着红色月亮爬上天空，苏就会神奇地变身——“狼人呀！可怕呀！”的尖叫版本到了《纯情房东俏房客》里就成了“美女啊！迷人啊！”的无原则花痴。因为仰慕自己的哥哥，所以总希望能赶快长大能与哥哥结婚——素子的恋姐再加上苏的恋兄，啊啊啊……现在的女生都已经这么眈美了吗？变身后的苏虽然外表清纯漂亮，但以苏的身体情况来说是无法支持那种过于成熟的虚假外表的，于是苏的姐姐联合景太郎希望能将苏变回原形。（姜子牙捉妲己？？）随后上演的琵琶琴声对决竹笛音波的大战，不但让人联想到了持国天王与东邪黄药师的思维混乱，更进一步将动画的类型由现实打入了荒诞的无底深渊中去。



乙姬睦美算得上是动画中最让人想暴走的角色。虽然成绩总是拔尖，但连续三次都没能考上东大，原因是她不是忘了在卷子上写名字，就是在去考场的路上突然贫血晕倒。这个女孩的路痴能力也绝对不输给响良牙和绫小路，住在冲绳岛却因为迷路而出现在景太郎房间门口，那只名叫小玉的宠物乌龟居然还拥有飞行系的特殊技能——啊啊啊，乌

我们班个个都是掌机迷，全班56人，不管是男是女，55人都有GBA，而只有其中一个有SP，就是俺。
潘翔，广东省汕头市潮阳区棉城职业中学高一3班

龟原来是会飞的吗？也许今后的小学语文课本里就该将课文改成“冬天快到了，一群乌龟向南飞，一会排成‘一’字，一会排成‘人’字……”之后睦美对景太郎的表白让一直不敢承认心意的奈留大为震惊，一张老照片上三个正在一起玩耍的小孩更是明目张胆地预示着这场三角恋爱的白热化。直到奈留“无意中”撞见睦美因为贫血而与景太郎紧紧拥抱在一起的情景，坚定了忍无可忍的观众们对于“监督一定是从八点档家庭主妇剧场播放的长篇言情剧转行过来的”的猜测，也毫无悬念地可以根据言情剧墨守成规的烂俗套路推断出接下来将铁定会出现：男主角追女主角啊，女主角的亲友团义务帮助蒙冤的男主角啊，男女主角偶然重逢啊，两人快乐地向前跑跑跑……（T_T 咬到舌头了……）

虽然有些荒诞，虽然有些俗套，虽然有些冷幽默，但这并不影响无数FANS对《纯情房东俏房客》的喜爱。从2000年4月19日连载开始，至2002年3月27日发售的OVA版《LOVE HINA AGAIN~~奈留篇》为止，动画版的《LOVE HINA》一共上映了整整30集。整个故事大致涵盖了漫画版的剧情，并且在一些细节方面作了一定的调整。比如增加了奈留的同学——坂田健太郎，以及苏的哥哥和姐姐等丰富的原创角色的剧情。值得一提的是本作的声优阵容十分强大：上田佑司、堀江由衣、野田顺子等实力派都为动画中主要角色配音，而极富号召力的大牌声优林原惠除了为浦岛晴香配音之外，还演唱了片中大部分的歌曲。另外，作为调节剧中气氛而特别客串的赤松健，也成为动画版吸引观众的一个亮点。

2001年9月，因为TV动画的热播而引起广泛热潮的《纯情房东俏房客》被改编为GBA游戏搬到了掌机舞台上。由于之前在PS和DC主机上发行的游戏版本都获得了好评，所以GBA版的发行早已被FANS视为头等大事了。毕竟能随时随地体验到雏田庄的趣事，是一件听起来就令人兴奋不已的消息。

GBA版游戏的副标题是《祝福之钟》，看起来可疑得让人想起了《心跳回忆2》里用来表白的特大号道具（还好比起一代里的大树，这次的道具已经小了很多）。然而玩家不用担心会不会看到“阳之下奈留”的出现，更不会有“藤崎景太郎”这样令人头晕的恶搞捣乱，因为游戏的剧情完全按照TV动画展开。



画面方面显得极为精美，引入了流畅的动画，并且沿用了来自TV版的大量精美图片，光是看起来就觉得豪华无比。声优的配音片段也被原汁原味地安插在游戏中，2001年的游戏能有如此程度语音的保留的确值得赞赏，在特效、语音片段上的表现显得十分生动。然而游戏并不像《心跳回忆》之类的作品那样具有极高的自由度，在整个游戏里，玩家所能操控的也只是在系统提问的时候，从给出的选项里选择自己喜欢的回答方式，其他就没有任何操作可言。正因为操控性过差，导致了游戏的灵活度和可玩性受到了很大限制。玩家只能在规定的套路下观看剧情，也就等于是在GBA上重看一遍动画版的剧情而已。



但游戏还是设置了多达9种的结局，动画版中只能与奈留交往的唯一选择在游戏中被修改成可以与任何一位雏田庄的房客相恋。这9种结局分别是“眼镜三人组”、“晴香篇”（这个有点寒……）、“奈留篇”、“小忍篇”、“小狐篇”、“素子篇”、“苏篇”（这个……不算犯法吧？）、“濑田的女儿莎拉篇”（更寒了……）和“睦美篇”（两人快乐地啃西瓜……无语）。结局的达成条件就在于游戏中与每个女孩对话时的选项里了。不过繁冗的日语对白和过长的剧情都注定了本作只能是动漫FANS向的作品，日文差以及没有接触过动画版的玩家最多会对精美的画面抱有好感，却始终无法做到深入研究。



尽管后宫类动画总是被人们习惯性地当成消遣的小品，不过《纯情房东俏房客》在着力刻画雏田庄这个超大后宫的同时也阐述了许多颇耐人寻味的寓意。而每集必有洗澡场面，每集必有穿浴衣场面，每集必有入睡场面的种种养眼更成了男性观众彼此心照不宣的关注焦点，而景太郎集集要被踢飞的遭遇，也实在让人佩服他媲美AT力场和相转移装甲的超强抗耐打体质。

雏田庄的故事就是一出轻松诙谐的生活剧，有着像温泉一样的舒适和惬意。不需要费脑子，也不需要为之伤神，泡在温泉里欣赏着女孩们每天的灿烂笑容就是《纯情房东俏房客》所想传达的简单乐趣。

或许主角不是景太郎，或许雏田庄的主人也不是浦岛家，看着个性迥异的少女们，高粱地里平白地冲出那响亮的一嗓子，虽大俗，倒也符合我们的心境：“妹妹你大胆地向前走啊……”

也许我该去给浴缸放满热水了。

在第20期的雪人聊天室中，我看到了你们的“特别声明”他们这些人的做法我觉得很是恶心，可换个角度想一想呢？这也就是说，《PG》在我们心中的地位。王宇鹏，辽宁省沈阳市东陵区第145中学三年2班



次世代商城

迎新年圣嘉电子全线大促销

(截止至2004年12月31日,以当地邮戳为准)

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元!



暖

寒冬已至,没有了夏日亮丽色彩的点缀,大家是否对各种灰暗阴沉的色彩开始感到厌倦了呢?我们特别为大家提供了实用与出位兼顾的火影、网王的围脖、手套和帽子的冬日套装,给冬日增添一抹色彩吧。原版的火影忍者钥匙链六件套也同样不可错过,机会难得哦!



迎新年圣嘉电子全线大促销

(截止至2004年12月31日,以当地邮戳为准)





特价 超级记忆棒第二代(月光宝盒)
- GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

原价¥68 ¥48 编号:1258





特价 GBA 4MB超级记忆棒
- 可备份各种卡带的存档
- 长年不掉档

原价¥49 ¥28 编号:1056



特价 PS2 16MB扩充记忆卡
- 通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量

原价¥79 ¥68 编号:1067



特价 PS2第二代中文金手指
- 全中文菜单
- 内含一张光盘和一块记忆卡
- 全兼容AR2密码,稳定易用

原价¥49 ¥38 编号:1102



特价 PS2垂直座

原价¥20 ¥8 编号:2068



特价 SP 700毫安锂电池

原价¥59 ¥38 编号:1135



特价 GBA(SP)第二代中文金手指
- 内置600个游戏密码
- 可自动搜索主码

原价¥79 ¥58 编号:1113



特价 GBA-SP AV立体声接收器
- 可通过AV线把SP变成移动影音平台,不带无线收发装置



原价¥199 ¥188 编号:1236



特价 智能电子分插
- 四组AV+两组S端子输入
- 自动侦测输入信号,高保真还原

原价¥65 ¥49 编号:1225

热门游戏动漫周边专区

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站:www.vgame.cn



新款上市 哈罗可动收录音机
- 超Q的造型,可接收FM88-108MHZ的节目,有6秒录音留言功能。哈罗的眼睛和耳朵还可以根据收音机的声音有节奏的开合,绝对动感十足。

绿 ¥39 编号:4745 黄 ¥39 编号:4734



新款上市 火影冬日暖情套装
- 围脖、手套再加上帽子,火影全方位呵护你度过漫漫冬日。质地柔软,做工精细,让你在灰暗的冬日也能眩出不一样的色彩。

¥69 编号:4756



新款上市 网王寒风温心套装
- 同火影套装一样包括围脖、手套以及帽子三件套,即使在冬天也可以随时随地与温暖和网王同时接触。

¥69 编号:4767



新款上市 火影钱包
- 配有雾忍标志的黑色尼龙布钱包,既实用又时尚,让你在身边海洋般的木叶标志中独树一帜。

¥19 编号:4778



新款上市 原版火影忍者钥匙链六件组
- 原装正版,品质自然没的说。本系列有苦无和手里剑两类,上边均绘有漩涡、卡卡西、樱等精致的人物形象。

¥119 编号:4790



新款上市 火影头带(红)(黑)
- 木叶标志一改往日的金属硬派作风,而是采用了柔软的皮质,但效果反而更加独特出色且安全便于携带。

¥16 编号:4789



新款上市 网王毛巾
- 带着网王入浴?这绝对不是个梦想。不过,这么可爱的毛巾你真的舍得用吗?

¥19 编号:4688



火影手套
- 绝对酷的火影手套,COSPLAY忍者的时候也能派上用场。(手背附有金属片,佩戴时请勿对他人挥舞。)

¥36 编号:4699



哆啦A梦不倒翁10件组
- 每款哆啦A梦的表情均不同,而且生动有趣。看着这么多哆啦A梦和他的妹妹在你的桌子上摇头晃脑的,是不是打从心里觉得陶醉呢?

¥36 编号:4712



超卡瓦依!第三代登场!

龙珠Q版人物水晶座珠第三代十件组
- 第三代人物采用那巴与贝吉塔侵略地球时的形象。塑胶材质,平均高约6cm。



¥36 编号:4723



次世代商城提醒您注意：市面上已出现由水货旧机改装成的小神游SP翻新机，消费者谨防低价翻新机陷阱，以免上当受骗!!次世代商城是目前神游公司唯一授权的小神游GBASP邮购经销商，任何其它商家在其它媒体上刊登的邮购小神游GBASP广告均为非法，神游公司将追究其相关法律责任!!



次世代传媒 GAME.CN



买行货主机，带正规发票
EMS免费送货上门

EMS 全球邮政特快专递

凡在次世代商城邮购的小神游系列产品全部采用目前国内最安全快捷的中国邮政EMS速递送货上门业务，速递费及包裹费全免。

只要去趟邮局，一切OK!

在2004年12月31日前邮购小神游GBASP+1元即可得北通SP周边

次世代商城同步中国邮购首发!

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

邮购直销价(免速递费)

¥688

玛瑙黑

两款颜色任你挑!



＋1元

邮购小神游GBASP

加1元得北通SP周边



A 北通SP腰扣

防意外脱落安全设计
可装入SP及1个卡带
内衬绒垫防震防磨损

B 北通SP保护胶套

透明无毒高档软胶，
防震防划，保护爱机
带软胶握把，手感更佳

C 北通SP握杆

增强握感，玩游戏更加
舒适顺手，弹簧装置
装拆不伤主机



D 北通SP放大镜

1.5倍放大保护视力
画面震撼感更强
可折叠带镜面保护盖

邮购时请注明加1元想要获得的SP周边编号(A、B、C、D)，先到先选。如某项周边缺货，次世代商城有更换其为另外三种周边任一款的权利。本广告价格及“加1元得SP周边”促销活动有效期截止至2004年12月31日（以当地邮戳为准）。

注：请务必在附言栏中填上您的联系电话以方便送货上门!

神游公司售后服务承诺：

15天保换，1年保修
从此不必提心吊胆玩掌机!

特别提示： 小神游GBASP采用220V充电电源及充电锂电池，通过国家3C强制认证，安全有保障。从此告别假冒机，翻新机，不用再花冤枉钱买不安全的110V转220V电源，再也不怕不法JS不给开发票，售后没保证，维修乱开价。现在只要填一张汇款单即可安心等待送货上门，一切就这么简单!!

邮购方法

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011
联系电话:010-64472177，64472180 免EMS速递费

(参照下图示范)

中国邮政汇款单

业务种类 邮局通知汇款□ 自行通知汇款□ (24小时□ 2小时□ 实时□)
附加服务 人帐□ 邮购□ 回执□ 礼仪□
用户填写
收款人姓名 发行部
汇款金额(小写) 佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 ¥ 6 8 9 0 0
收款人地址（或开户局及帐号） 北京安外邮局75信箱
收款人邮编 1 0 0 0 1 1
汇款人地址 ××××××
汇款人姓名 ×××
汇款人邮编 ××××××
附言 购:小神游GBASP玛瑙黑1台+周边A 电话:13xxxxxxxxx


ISBN 7-88362-465-2
9 787883 624653 >

ISRC CN-D16-04-375-06/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社

定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-06/V·J6　定价:9.80元

长春电影制片厂银声音像出版社　北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.23

最新报道：美版NDS火热上市，PG完全报道!　VOL.23

掌机迷

POCKET GAMER

等你来拿!!
PSP & NDS & 小神游SP
大抽奖!!

精美游戏贴纸，精彩光盘影像!

独家附送!